Año I Número 10 - 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Lo que va a romper en Navidades

ETERNAL CHAMPIONS
JUNGLE BOOK
TOE JAM & EARL 2
REN & STIMPY
DRÁCULA

TE CONCEDEMOS TRES DESEOS:
Solución, claves y mapa de Aladdín





No te pierdas en...

JURASSIC PARK

¡¡Sensacional mapa de 14 páginas!!

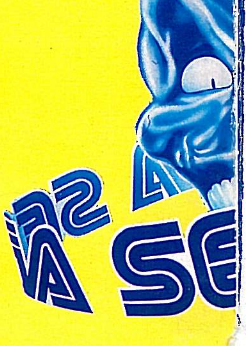
¡ANTICÍPATE!
PELÉ
DUNE
WINTER OLYMPICS
FIDO DIDO

REPORTAJE ESPECIAL

Todos los juegos, las próximas novedades, las exclusivas japonesas...

¡¡LOCOS POR EL CD!!

TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?



DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?.
¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

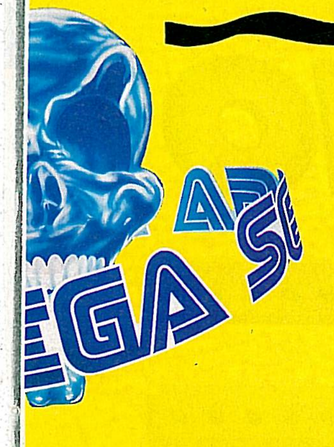
Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?.
¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!.
La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar.
Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches...
¡Pero de qué vas!.
¿Esto es lo que entiendes por aventuras?.
¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL

Unitros



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos**.e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE



SUMARIO



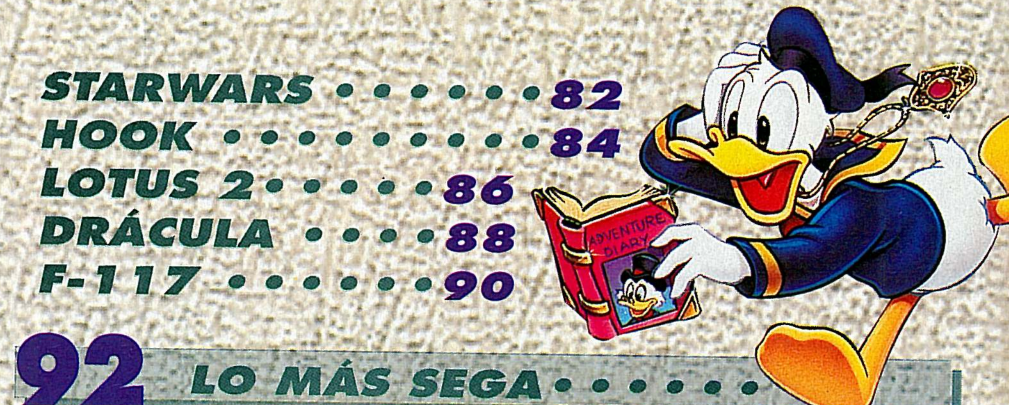


TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz
Redacción: Pilar Glez. Manjavacas, Francisco Javier Bautista Martín, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: Javier Abad Martínez, A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

Año 1 - Nº 10 Enero 1994



Ya lo visteis el número anterior. Hemos ampliado nuestras listas de éxitos con los diez mejores juegos en Compct Disc. ¿A que los estábais esperando?

En este número, incluimos los entresijos de dos de las historias que más furor están causando en todos los cines del mundo: «Jurassic Park» y «Aladdin». Como guinda, «Street Fighter 2», la pelea callejera más popular de todos los tiempos.



Fieles a nuestra cita mensual, hemos reproducido las obras de arte que más nos han gustado.

POTENCIA MEGA CD

En la órbita del futuro. Acabamos de entrar de una vez por todas en la órbita del futuro. A través de un Mega CD cada vez más instalado en miles de hogares, y a través de unos compactos mes a mes espectaculares. Pero en TodoSega no nos conformamos con entrar en el futuro, queremos adelantarnos a él. Por eso hemos planteado un súper reportaje en el que el Mega CD vuelve a ser protagonista. ¿La máquina? Bueno, en parte, pero esta vez nos hemos ido a por sus juegos. ¿A los que hay? Sí, a los que están disponibles, al alcance de cualquiera, a los que van a estarlo en breve, a los que saldrán a lo largo de 1994, a los que jamás llegarán a estas tierras, a los que más pitan en Japón. A todos, porque si de algo nos preciamos en esta revista es de ser completos y, más aún, de hacer las cosas con precisión. Y es más que obvio, en cuanto le echéis un ojo, que el despliegue es de lo que dejan huella.

Además del genial Mega CD, nos hemos encargado de haceros llegar con la rapidez del viento los juegos que consideramos navideños por excelencia. Son Toe Jam & Earl 2, Ren & Stimpy y, por supuesto, Eternal Champions, uno de esos títulos que pegarán muy fuerte. Dentro, en el interior, está todo eso y mucho, mucho más. Hasta la próxima y felices fiestas...


HIGH DEFINITION GRAPHICS · STEREO SOUND
16-BIT
POWER — ON

ON OFF
POWER

10
5
0
RESET

VOLUME
MEGA DRIVE SEGA



LA MAYOR INTELIGENCIA EN 16 BIT

¿DE QUE SIRVE LA CAPACIDAD, SI NO TIENES POTENCIA?.

¿Te imaginas un coche con capacidad para 20 personas y potencia para transportar sólo 100 kgs?. Ridículo ¿verdad? Hay quienes, al hablar de sus consolas de 16 Bit, presumen de increíble capacidad, resolución, colores en pantalla, sprites, gráficos... pero, olvidan mencionar que es necesario un procesador central adecuado, capaz de coordinar todas esas funciones; suministrar la potencia necesaria e imprimir velocidad para imitar lo más fielmente posible la sensación de realidad de los movimientos en pantalla. MEGA DRIVE incorpora en su CPU (Central Processor Unit) el Motorola 68000. Un procesador gemelo a los utilizados en los ordenadores profesionales. El corazón más potente y rápido del mercado en 16 Bit. Esto unido a un Software más evolucionado y diseñado para producir un efecto multiplicador en las prestaciones de la consola, potencia la diversión hasta límites inalcanzables para otros. ¿Nunca te ha extrañado que sólo MEGA DRIVE posea el único juego que existe en 24 Megas? (Street Figther II-Special Champion Edition). Quizá sea demasiada potencia para otras consolas. Otro ejemplo: Aladino: movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Y así, hasta más de 300 alucinantes juegos. ¿Quién puede decir lo mismo?.

¿DE QUE SIRVE LA MEMORIA, SI NO TIENES VELOCIDAD?.

La velocidad de procesado determina la capacidad de movimientos de las figuras del juego. En el caso de otras consolas alcanzan "increíbles" cifras: 3,58 Mhz. ¡¡La misma que nuestra MASTER SYSTEM II!!. ¿Te acuerdas cuando eras pequeño?. Mientras que MEGA DRIVE funciona a ...¡¡7,6 Mhz!!. Eso explica por qué los movimientos de los juegos en MEGA DRIVE cobran vida a la velocidad de percepción del ojo humano y los desplazamientos de los sprites (figuras móviles) son endiabladamente naturales. Otras consolas aseguran ser capaces de reunir muchos sprites en pantalla, pero no se mueven con la bastante agilidad para competir con MEGA DRIVE. ¿Lo vas cogiendo?

¿DE QUE SIRVE LA TECNOLOGIA SI NO TIENES FUTURO?.

Sólo MEGA DRIVE puede decir que es una inversión de futuro. Con ella, el CD-ROM es ya una fascinante realidad gracias a MEGA CD, y no, una eterna promesa. Un sistema de juego en soporte digital que unido a MEGA DRIVE marca el inicio de una nueva era y augura infinitas posibilidades de diversión. El siglo XXI ha comenzado y lo ha hecho en la máquina de 16 Bit más inteligente jamás creada para producir emociones. SEGA MEGA DRIVE. Si usas la inteligencia, no puedes elegir otra.

SEGA

Unitros

Primeras imágenes de Fatal Fury II y Samurai Showdown.

Takara, a por todas en Mega Drive

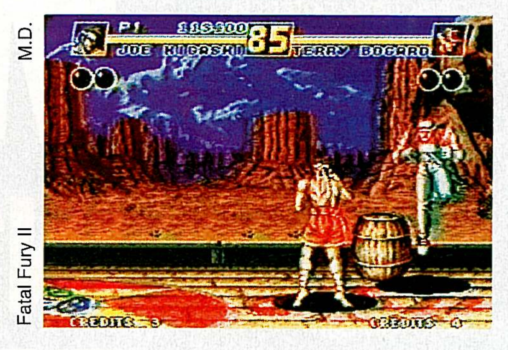
Frotaos bien los ojos, pendencieros y matones de 16 bits, porque cada día está más cerca la aparición de dos auténticas y demoledoras maravillas del arte de atizar a diestro y siniestro. Si os decimos que nos estamos refiriendo a dos bombazos que, además, son el santo y seña de una consola como Neo Geo, comprenderéis que el tema se pone más que interesante. Ojo al parche: «Fatal Fury II» y «Samurai Showdown» aterrizarán en el 94 en nuestra portentosa Mega Drive.



Si habéis tenido la suerte de soltar adrenalina con la versión salonera de **«Fatal Fury II»,** creemos entonces que sobra la presentación de esos monstruos de las artes marciales que son los hermanos **Andy y Terry Bogard** y su amigo **Joe Higashi,** quienes, con vuestra ayuda, intentarán darles una lección inolvidable a los rufianes más despiadados que hayáis visto en consola.

Para que podáis ir haciéndoos una idea de lo que os espera, echad un vistazo a las contundentes pantallas que acompañan estas líneas. ¡Para no salir del gimnasio en un lustro! ¿De qué otra forma si no podréis derrotar a mostrencos como **Big Bear,** el implacable especialista en lucha americana, o a **Mai Shiranui,** la escultural fierecilla capaz de aterrorizar al más pintado? Entre los escenarios de esta batalla campal se incluyen Thailandia, España, Australia y muchos otros, cada uno con su melodía característica.

Uno de los aspectos más atractivos del juego será la posibilidad de verlo en **tres dimensiones** y los **espectaculares movimientos** de los luchadores. Tampoco faltarán las mágicas combinaciones de botones que harán saltar chispas de vuestra consola, pero eso no debe desanimar a los más inexpertos, puesto que la



Fatal Fury II M.D.



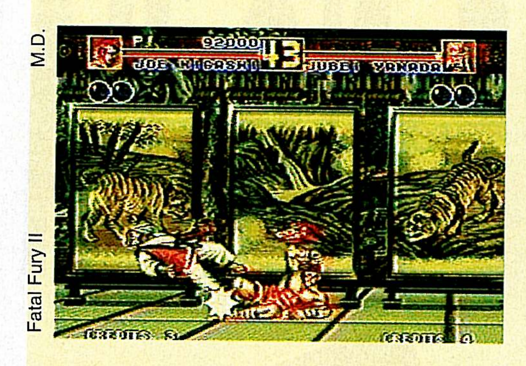
Fatal Fury II M.D.



Fatal Fury II M.D.

técnica de juego está tan bien lograda, que cualquier jugador tendrá la oportunidad de medirse en cualquiera de las modalidades: **campeonato, lucha callejera o eliminatorias por equipos.**

De momento, esto es todo lo que os podemos contar. El resto depende de vuestros puños...


M.D. Fatal Fury II


M.D. Fatal Fury II

Han nacido dos nuevos mitos entre los juegos de lucha

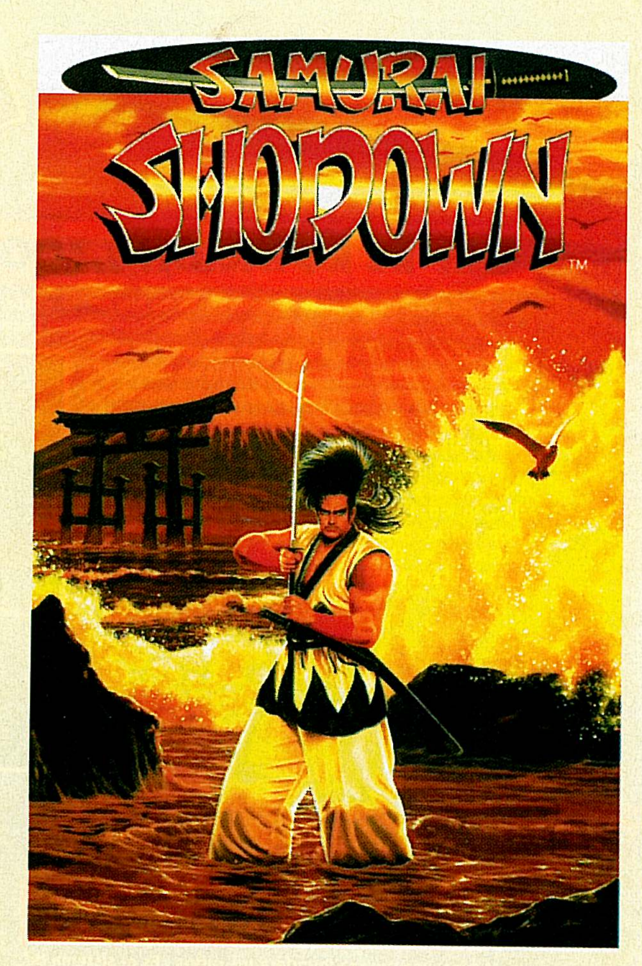
Si queréis luchar con todo lo que se os ponga a mano, no habrá dentro de unos meses nada mejor que **«Samurai Showdown»,** cartucho que llegará dispuesto a romper gracias a su **impresionante sonido y sus espeluznantes gráficos** que arroparán a la perfección a uno de los mejores juegos de lucha realizados hasta la fecha.

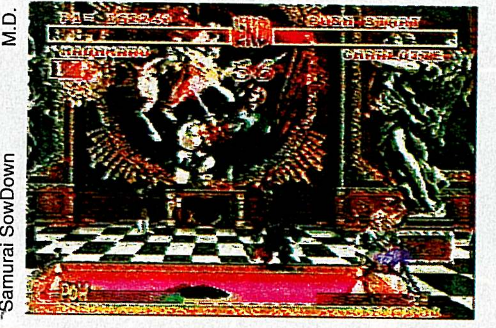
En este cartucho podréis desde **utilizar una espada, hasta algunos objetos que aparezcan en el escenario**, pasando, por supuesto, por vuestros **irresistibles puños de acero** que sin duda causarán verdaderos estragos entre vuestros rivales.

Todo ello no lo haréis con otro objetivo que no sea el de ganar al menos **dos de los tres asaltos** de los que se compone cada combate.

Por otra parte, uno de los mayores alicientes que presentará este juego será su **perspectiva variable,** que cambiará desde primeros planos de los luchadores hasta una visión global del escenario.

Con este anticipo, seguro que a más de uno ya se le está haciendo la boca agua, pero de momento tendréis que tener paciencia, amigos, pues todo lo bueno se hace esperar...




M.D. "Samurai SowDown


M.D. Samurai SowDown


M.D. Samurai SowDown


M.D. Samurai SowDown


M.D. Samurai SowDown

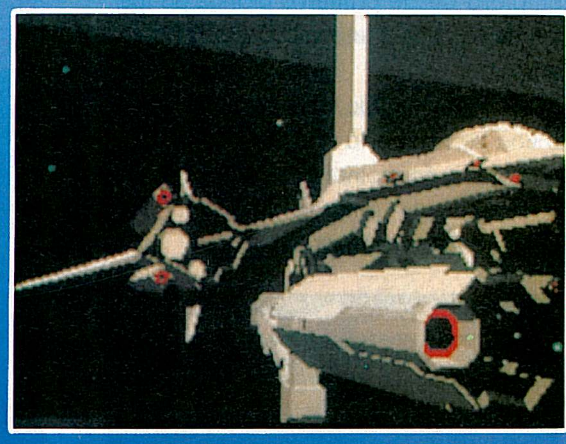
¿POR QUE NO HAY NADA

IMAGENES REALES

Muchos se preguntan que pequeno milagro hace posible que auténticos personajes de carne y hueso aparezcan en los videojuegos de MEGA CD. El secreto es el CD - ROM (Compact Disc Read Only Memory). Un formato que permite el acceso de los videojuegos a la enorme capacidad de memoria del Compact Disc: ¡¡5.000 Megas!! frente a los 16/24 de un juego normal. Más que suficiente, para reproducir hasta imágenes reales. ¿Te imaginas las infinitas posibilidades en gráficos, fondos, movimientos, resolución...?.
EN MEGA CD LOS JUEGOS NO SE JUEGAN. SE VIVEN.

CHIP DE ROTACION Y ZOOM (DIP)

Con MEGA CD, tienes plenos poderes. Ya no hay movimientos imposibles. Ya no hay perspectivas prohibidas. ¡Llega el Mega Chip DIP! (Digital Image Processor). A diferencia de otros sistemas, este Mega Chip es capaz de girar fondos o ampliar Sprites... ¡¡Al mismo tiempo!! creando un efecto de profundidad Multidimensional asombroso. Conseguirás rotaciones de 360°, ampliaciones vertiginosas (zoom óptico)... En algunos simuladores las panorámicas virtuales dejan de ser patrimonio de las salas recreativas y dibujan en tu cara una mueca de placer. Todo unido, produce un efecto envolvente que MAGNETIZA TU MENTE Y TE ARRASTRA IRREMISIBLEMENTE A LAS PROFUNDIDADES DE LA ACCION.

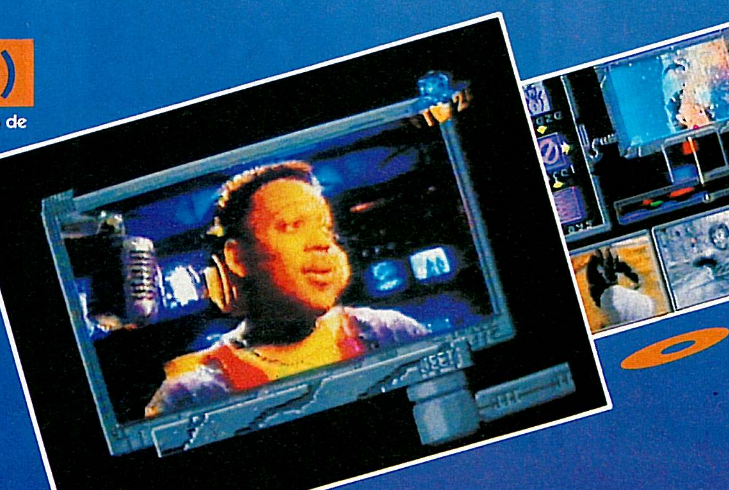






SONIDO DIGITAL (CD)

La máxima pureza inundará tus oidos . Es el sistema de lectura de sonido más perfecto y avanzado que existe: el Compact Disc. Un pequeño equipo con infinitas aplicaciones: efectos especiales, voces humanas en directo, bandas sonoras atronadoras, músicas enrolladísimas....
Además puedes escuchar tus CD's musicales y hacerte un virtuoso del karaoke.
Algunos juegos como "Make my Video" te permiten montar tu propio video-clip seleccionando imágenes y múltiples efectos: incorporar la letra de la canción, zoom, espejo, mezclar imágenes o ralentizarlas, cambiar colores...
¡PREPARATE A VIBRAR COMO NUNCA LO HAS HECHO!.



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE: 



-CD
COMPARABLE A MEGA CD?
MEGAVELOCIDAD DE JUEGO
Ya puedes poner en forma tus reflejos.
Frente a los 3,5 Mhz de otras consolas de 16 Bits, MEGA DRIVE trabaja a 7,6 Mhz y junto con MEGA CD alcanzan una velocidad conjunta superior a los ... ¡¡20 Mhz!!.
¿Cómo si no, podríamos haber creado el SONIC más rápido de la historia?.
¿Cómo si no, una potencia de juego devastadora que responde a la velocidad del pensamiento?.
CON MEGA CD, LA MANO ES MAS RAPIDA QUE LA VISTA.
03
TIME
062
RINGS 040
ACCION INTERACTIVA
Antes de MEGA CD, este concepto era pura Ciencia-Ficción en una consola doméstica. Imagínate relacionarte con los personajes durante el juego, influir en ellos, o ser el protagonista de la acción en un contexto donde se entrecruzan realidad y ficción.
El MEGA CD abre un pasadizo mágico hacia una dimensión inaccesible hasta ahora. Una conquista de incalculables posibilidades para generar diversión sin límite.
¿COMPRENDES AHORA POR QUÉ NO HAY NADA COMPARABLE AL MEGA CD?.
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
MEGA-CD II SEGA
COMPACT DISC
DRIVE
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

¡Viva el look cavernícola!
CODEMASTERS ATACA DE NUEVO

Lo último, bueno lo penúltimo, de los chicos de Codemasters se llama **«Dinobasher».** Está protagonizado por un troglodita de lo más marchoso que porta bate de piedra y calzón de leopardo, se pasará de momento por **Game Gear y Master System** y, la verdad, no podemos perdérnoslo. Así es, chavales, **«Bignose The Caveman»** llegará a las tierras de Sega bajo un look de dibujo animado, y sobre un juego absolutamente divertido en el que encontraréis de todo: dinosaurios, objetos mágicos, armas, plataformas y un montón de sonrisas. No os contamos más, que esto es una noticia, tan sólo que no le veréis el pelo, muy probablemente, hasta principios de **marzo de 1994.**



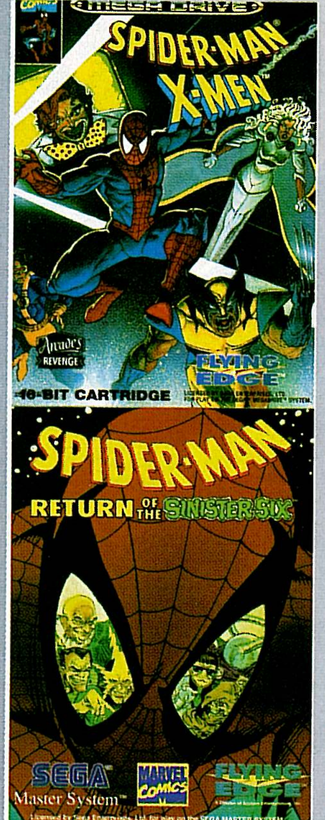
«THE LAWNMOVER MAN» ES YA UNA LICENCIA TENGEN

Ya es definitvo y está más que confirmado por fuentes autorizadas. Según el director de Tengen Europa, Tony Adams, esta compañía será la encargada de poner en la calle la versión **Mega Drive de «The Lawnmover Man».** Dicha conversión cinéfila, que en un principio es de lo más atrayente por aquello de que su guión gira entorno a la realidad virtual, será diseñada por un equipo de programación de The Sales Curve, la licenciataria originaria del proyecto.

Las mismas fuentes aseguran que el cartucho saldrá a la venta a primeros de año. Y nosotros, que de juegos entendemos bastante, os podemos anticipar que merecerá la pena esperar su llegada. No en vano, el cartucho combina un sinfín de estilos de juego (simulador, plataformas, aventura) bajo gráficos alucinantes y efectos de gran calidad. Echad un ojo a la película y luegos nos comentáis qué puede haber en el juego.



Los Señores de Mortal Kombat se instalan en España
¡INCREÍBLE ACCLAIM!



Lo que parecía sólo un rumor ha terminado por confirmarse. Acclaim sacará sus juegos en España de la mano de Buena Vista, como apuntan todos los indicios. Y la verdad es que más allá de lo sorprendente de la noticia (que lo es), hay que tener en cuenta el plan de lanzamientos que nuestros amigos han preparado para estas **navidades.** Tomad nota que seguro que os interesa. La cosa empieza en diciembre con **«Bart´s Nightmare»,** una auténtica pesadilla en la vida de Bart -conversión directa de la aventura Super Nintendo-, y **«NBA All Star Challenge»,** un "one on one" magnífico, para los 16 bits. Y se completa en enero, con **«Spiderman X Men»,** la conversión a **Mega Drive** de las aventuras del hombre araña fuera ya en Super Nintendo, y **«Bart Vs the World»,** otra locura de nuestro amigo el travieso, ahora en **Master System.** Y permaneced atentos, porque esto es sólo el principio... de Acclaim.

Estalló la Bomba

«SONIC 3», A PUNTO DE ASALTAR LAS CALLES

La mejor revista es la que se entera antes que nadie de las mejores cosas. Y como nosotros somos lo más, -y además no tenemos abuela-, hemos puesto en marcha nuestro mecanismo de espionaje y nos hemos enterado nada más y nada menos de que los programadores de Sega le están dando los últimos retoques a **«Sonic 3».** ¿Sorprendidos? Pues no para ahí la cosa, porque nuestros espías han conseguido incluso ver algunas imágenes del juego y han podido descubrir algunas de las innovaciones que va a lucir esta tercera parte. Empezad a alucinar: en «Sonic 3» habrá **nuevo enemigo** (hablan de un erizo rastafari), nuevas **fases de bonus** (con rotación total de pantalla y un sinfín de efectos indescriptibles), infinitos **planos de scroll,** gráficos fantásticos, **nuevos movimientos** y... bueno, alguna cosilla más que no podemos adelantar porque el tema se está llevando en el más riguroso de los secretos. Pero tranquilos, que TodoSega sigue alerta y muy pronto os ofreceremos más información sobre este nuevo bombazo.

AVISO PARA LOS FANS DE SPARKSTER

Por razones de espacio nos ha sido imposible incluir en el número de este mes la segunda parte de la **guía de trucos** sobre **«Rocket Knight».** La cantidad de claves, soluciones y trucos que damos de «Aladdin», «Jurassic Park» y «Street Fighter II CE» nos ha obligado a retrasar el final de «Rocket Knight» hasta el mes que viene. Lo sentimos mucho, pero esperamos que el esfuerzo en el número de páginas que llevamos en este ejemplar -nos hemos ido a las 140- pueda compensar vuestra angustia.

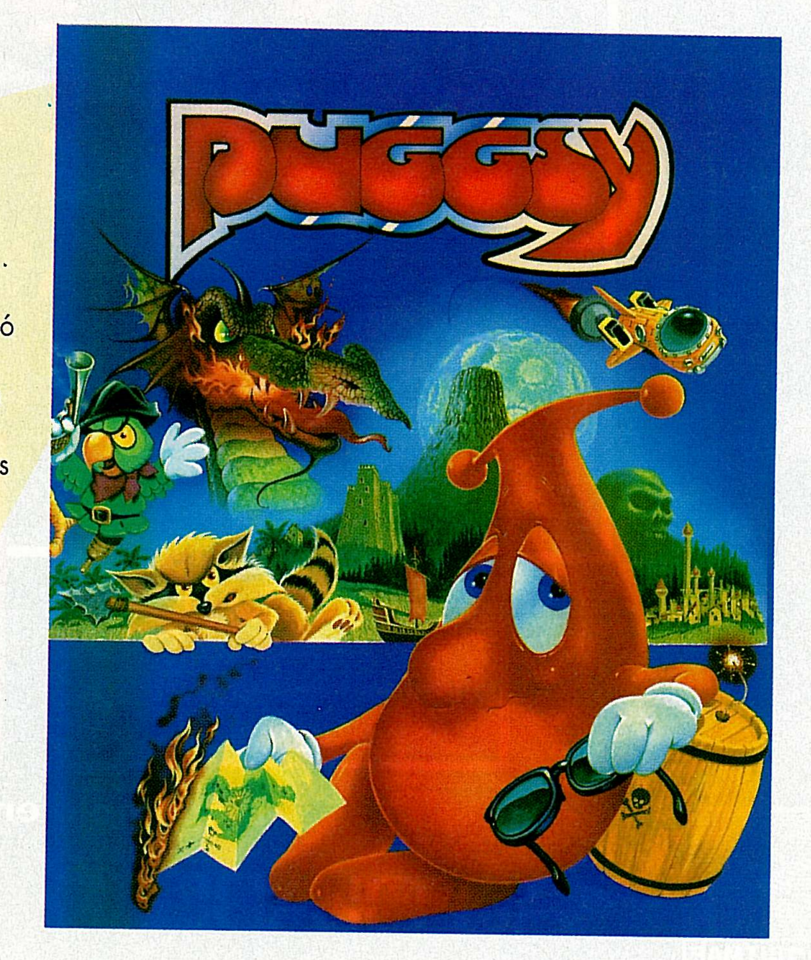
Ahora que, si de verdad estáis desesperados, pues nada, el mes que viene reservad vuestro ejemplar en el quiosco.

Y no seáis impacientes, por favor.

¿Qué hace una pera como tú en un lugar como éste?

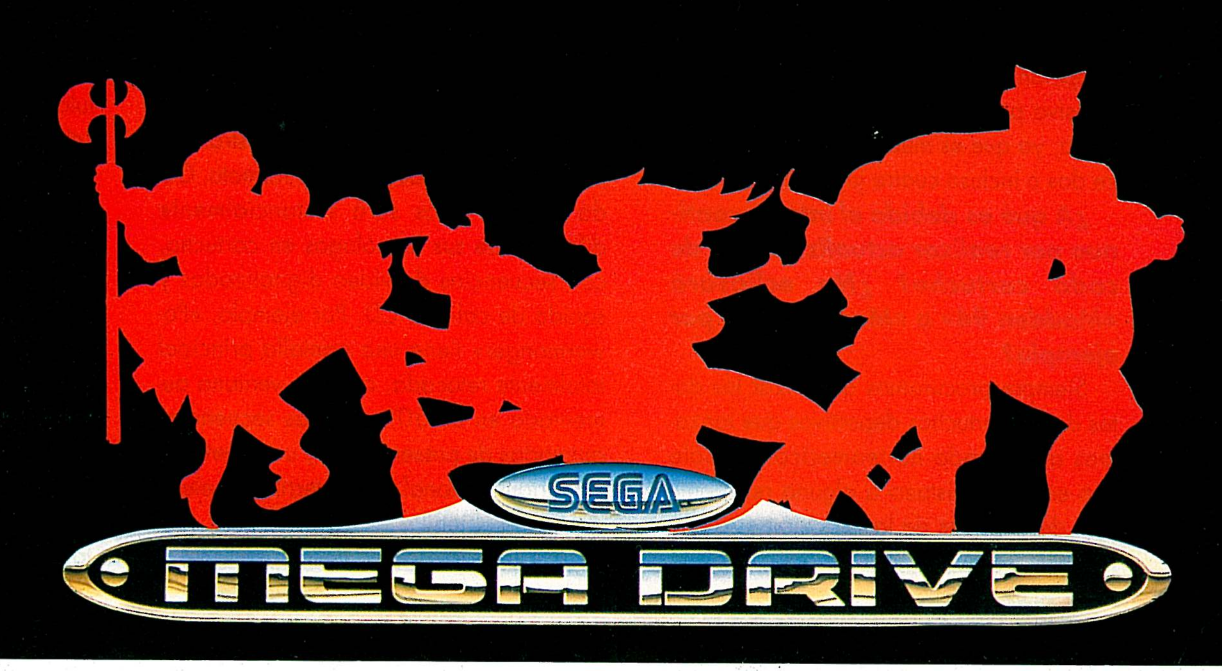
PUGGSY SE PRESENTA EN MEGA CD

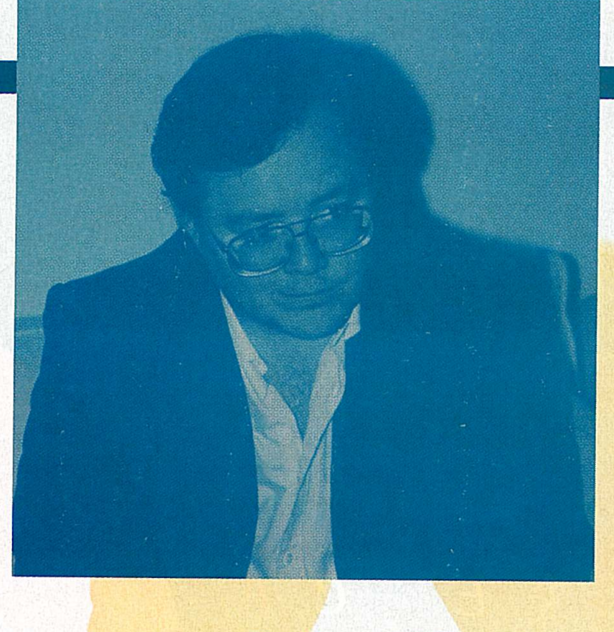
Puggsy, uno de los emblemas de Psygnosis que ya se pasó por esta revista hace un mesecito, empieza la cuenta atrás de su debú en **Mega CD.** La compañía que dio la vida a nuestra pera favorita en Mega Drive no ha perdido el tiempo a la hora de acoplarse a los nuevos sistemas. Sus cartas de presentación: **17 escenarios** distintos, **efectos técnicos** tan portentosos como rotaciones de pantallas, **intros digitalizadas,** bandas sonoras mezcladas en estudios. Que vamos, que este extraño alienígena ha tirado la casa por la ventana en su intento de dar el gran paso al compacto. ¿Y la historia? Bueno, pues la que todos seguro conoceréis. Puggsy se pierde en el espacio, Puggsy aterriza en un planeta desconocido, a Puggsy le "birlan" la nave espacial y Puggsy, que debe encontrar la nave por piezas a base de una videoaventura excepcional. **Gráficamente maravillosa y de muchos megas.**



SE HAN JURADO ODIO ETERNO
Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO
EN 24 MEGAS DEVASTADORES



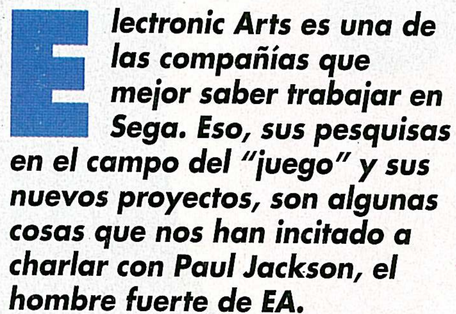






Hablamos con Paul Jackson, responsable de Electronic Arts

"Y AHORA VAMOS A POR EL CD"



Electronic Arts es una de las compañías que mejor saber trabajar en Sega. Eso, sus pesquisas en el campo del "juego" y sus nuevos proyectos, son algunas cosas que nos han incitado a charlar con Paul Jackson, el hombre fuerte de EA.

¿Seguirán produciendo cartuchos para cuatro jugadores?, ¿hay alguno de baloncesto en proyecto?

Sí, ahora que hemos lanzado nuestro adaptador 4-Way Play estamos dispuestos a sacar al mercado más títulos para apoyar este nuevo producto... ¡incluido un juego de baloncesto! «NBA 94» está previsto para marzo del año que viene.

¿Qué acogida está teniendo «General Chaos»?, ¿cree que los cuatro jugadores son un factor determinante a la hora de la compra?

«General Chaos» parece haber tenido un gran éxito de ventas. Apareció enseguida en las listas y recibió una crítica favorable en la prensa del sector. Creo que la opción "multiplayer" ha sido un factor decisivo para impulsar las ventas de este juego, ya que es mucho más divertido entre dos o incluso cuatro jugadores.

¿A qué es debido el interés continuo por realizar actualizaciones de cada cartucho? ¿No eclipsará «Madden 94» a «Madden 93», por ejemplo?

Siempre procuramos actualizar los datos de los cartuchos deportivos que lanzamos al mercado norteamericano. ¡Sólo con echar un vistazo a alguna retransmisión de deportes de la televisión estadounidense, se puede uno dar cuenta de la obsesión que tienen por las estadísticas! Por supuesto, sabemos que este aspecto es mucho más importante para un jugador norteamericano que para un europeo, pero estos juegos estaban destinados a los recién llegados al mundo de Sega. Si alguien compró el año pasado una Mega Drive, seguramente no le gustaría adquirir un cartucho de la primera parte de la serie John Madden, que salió al mercado en 1.990. «John Madden 93» ha sido una puesta al día de ese fantástico juego de fútbol americano. Ahora, si la pregunta es "¿llegará «John Madden 94» a eclipsar a «Madden 93»?", la respuesta es sí, puesto que la última parte de la serie lleva incorporada una nueva tecnología y, además, es compatible con el 4-Way Play para cuatro jugadores simultáneos.

¿A qué se debe que no hayamos podido disfrutar aún de juegos de EA en Mega CD? ¿tienen ya en cartera algún proyecto que no sepamos?

El motivo por el que no se puede jugar a ningún juego de Electronic Arts en Mega CD... es porque aún no lo hemos lanzado, pero estamos a punto de hacerlo.

«NHL 94», «Bill Walsh College Football» y «Powermonger» serán nuestros primeros lanzamientos para este formato. Cada uno de ellos será sustancialmente diferente de sus homólogos en cartucho, con secuencias de vídeo digitalizadas y sonido de calidad CD. Por ejemplo, «Powermonger» tiene una pantalla principal totalmente retocada, con una ventana aumentada en un 30%, nuevas secuencias animadas de presentación y una nueva visión tridimensional de los territorios elegidos como objetivo.

¿Qué tiene más tirón: «EA Soccer» o «Zool»?, ¿un programa deportivo o un arcade de plataformas?

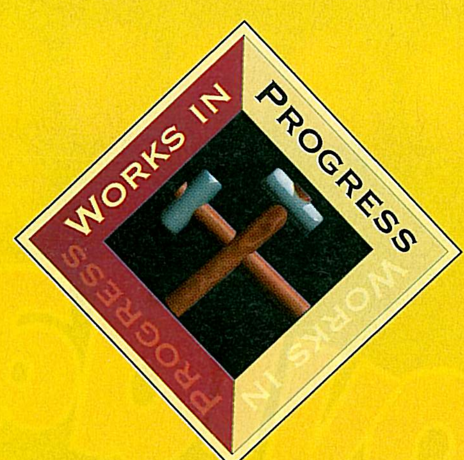
No creo que pueda haber muchas dudas respecto a que «EA Soccer» (o FIFA International Soccer, como ahora se lo conoce, ya que tenemos la licencia del máximo organismo futbolístico) va a ser mejor que «Zool». Los cartuchos deportivos son enormemente populares y parecen predestinados a durar mucho tiempo en el mercado. FIFA es nuevo y apasionante. Zool, a pesar de ser un gran juego (recibió unas excelentes críticas tanto en Amiga como en Atari ST), puede que carezca de ese atractivo, ya que el público está más familiarizado con las otras versiones. Además, hay tantos juegos excelentes de plataformas para Sega que cualquier nuevo cartucho de este género tiene que ser verdaderamente especial para sobresalir.

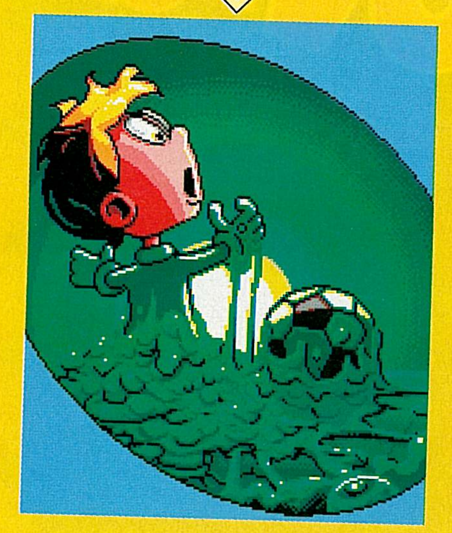
¿Cómo piensa afrontar EA la salida al mercado de las nuevas máquinas: 3DO, Jaguar, Saturn...?

Electronic Arts está siempre ojo avizor a las nuevas tecnologías. Tenemos un firme compromiso con el 3DO, para el que estamos desarrollando por lo menos diez títulos, incluidas las versiones de nuestros "clásicos" de Mega Drive, «Road Rash» y «John Madden», así como algunos juegos originales, tales como «Twisted» y «Shockwave». El 3DO ha despertado un gran entusiasmo y no queremos defraudar esas expectativas.

Para finalizar, ¿cómo ve el mercado del software para consolas en España?

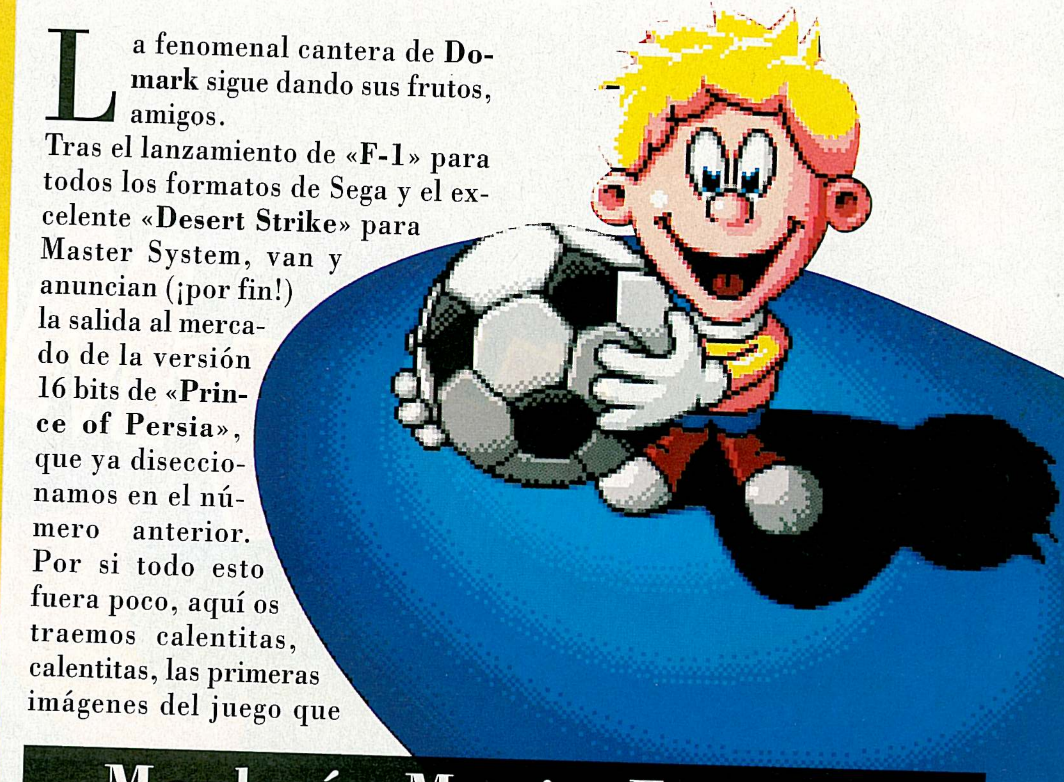
El mercado de consolas en España se está viendo afectado por la recesión económica, pero cada vez tiene más importancia para nosotros.





Marko´s Magic Football

L a fenomenal cantera de **Domark** sigue dando sus frutos, amigos.
Tras el lanzamiento de «**F-1**» para todos los formatos de Sega y el excelente «**Desert Strike**» para Master System, van y anuncian (¡por fin!) la salida al mercado de la versión 16 bits de «**Prince of Persia**», que ya diseccionamos en el número anterior. Por si todo esto fuera poco, aquí os traemos calentitas, calentitas, las primeras imágenes del juego que supondrá la presentación en sociedad de la nueva mascota de Domark, **Marko.** Agarraos bien al pad e id poniendoos el babero, que lo que os vamos a contar no tiene desperdicio.



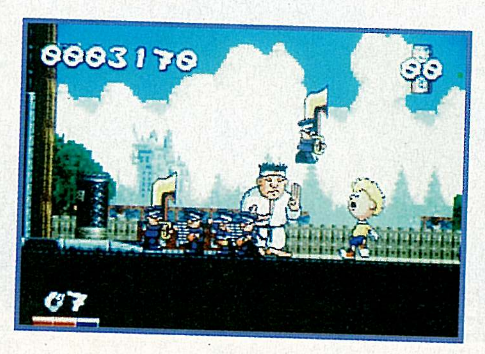
Marko´s Magic Football

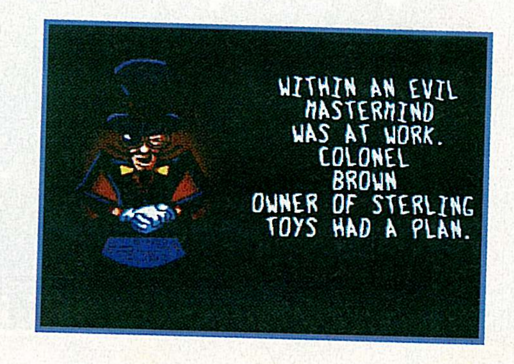
Una Joven Promesa para Mega Drive

Seguro que no os habíais parado a pensar lo útil que puede resultar darle patadas a un balón para saltar de plataforma en plataforma. «Marko´s Magic Football» os lo va a demostrar.

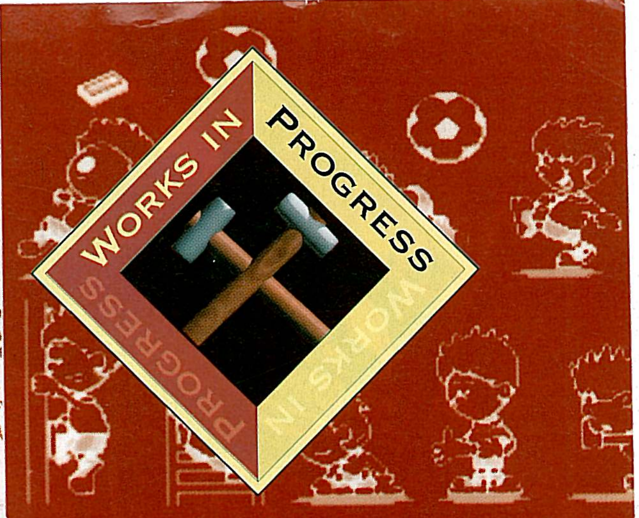
Para que un juego triunfe lo principal es que, detrás de él, haya un buen equipo de programación. En este caso, Domark no ha tenido que recurrir a los servicios de ningún programador independiente, sino que en su propia casa disponía del talento necesario para llevar a cabo este proyecto. Los miembros del equipo de «**Marko's Magic Football**» son Michael Carr, que cuenta en su historial con éxitos como «**Desert Strike**» para Master System y «**Crazy Face**» para Game Gear (aún inédito en Europa), Warren Mills, Jolyn Myers (autor del "storyboard") y Brian Ash, músico. Todos se las han arreglado para crear un cartucho muy animado para Mega Drive, con 16 megas de diversión.











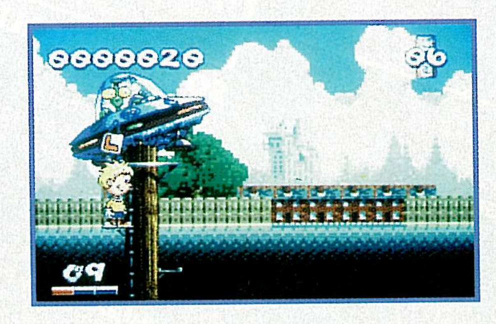
Un Artista del Balón

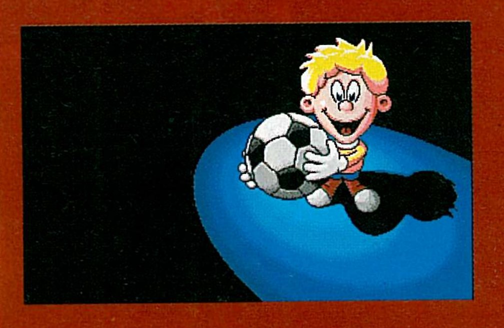
El argumento de «**Marko's Magic Football**» nos presenta a un malvado fabricante de juguetes que tiene su base de operaciones en el centro de la ciudad que quiere conquistar a toda costa. Para lograr su objetivo, ha vertido barriles enteros de fango en las alcantarillas. Al entrar éste en contacto con las ratas y bichos que habitan esas galerías, toma la forma de unos repelentes monstruos de barro que se pondrán a las órdenes del perverso juguetero.

Aquí tenemos a los autores de esta joya de la programación, junto con Anna Macario, relaciones públicas de Domark.

Por supuesto, alguien tiene que enfrentarse a sus designios, y ése no es otro que Marko, un malabarista del balón que entre partido y partido ha decidido combatir la repugnante plaga que asola la ciudad. Para ello, tendrá que recurrir, por una parte, a su extraordinario dominio del esférico y, por otra, recoger la máxima cantidad posible de barriles de fango para potenciar sus atributos. Buena falta le hará, puesto que sus enemigos pueden aparecer en forma de pacíficos transeúntes o salvajes motoristas.

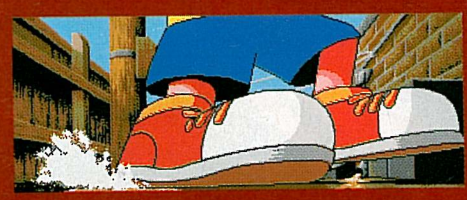
Lo más llamativo del juego es, sin duda, la cantidad de malabarismos y usos que le podréis dar a un simple balón de fútbol. Al ser vuestra arma más valiosa, deberéis tener mucho cuidado de que no se pinche o perderéis una preciosa vida. Por lo demás, los **12 niveles del juego** consisten básicamente en saltar de plataforma en plataforma, **esquivar obstáculos, recoger bidones y liquidar enemigos** (eso os suena a música celestial, ¿verdad?). Para añadir un toque de vistosidad y realismo, la acción comenzará a plena luz del día y poco a poco el escenario se irá oscureciendo. Además, los programadores están introduciendo algunas fases intermedias, tales como una en la que tendréis que afinar vuestra puntería con una pistola especial. Con todos estos alicientes, un servidor no sabe si va a poder resistir la espera hasta **marzo**... Mientras tanto, nos iremos entrenando con un balón de reglamento, para que este cartucho no nos pille de improviso.











Tendréis que evitar que el balón se pinche, pues si no, perderéis una bonita vida.

24 MEGAS

JURASSIC PARK

¡¡Lo más fuerte en millones de años!!. Diseñado y programado... ¡en exclusiva! para SEGA por un equipo de colaboradores del mismísimo Spielberg. Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral asombroso. Dinosaurios digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. ¡Que cunda el pánico!. **MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, Próximamente en MEGA CD.**

STREET FIGHTER II

La versión definitiva: **¡Special Champion Edition!**. 24 Megas demoledores para llevar tu MEGA DRIVE al límite de la acción. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!. Un desparrame de golpes, movimientos, niveles y diversión con un realismo sobrecogedor. ¡Pon el turbo a tus puños!. **MEGA DRIVE.**






Aladdin
16-BIT CARTRIDGE
ALADINO
Una fascinante aventura y toda la magia de Walt Disney, juntas en un videojuego. 16 Megas repletos de genialidad. Animaciones vivientes, gráficos de lujo y movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a los 24 de una animación normal. ¡Hazte el amo!. Desearás haberlo descubierto antes.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, Próximamente en GAME GEAR y MEGA CD.
REYES!
Los Reyes de la acción. Los más rompedores.
Los que harán historia. Son los títulos estelares de los últimos tiempos,
dispuestos a calentar el ambiente estas Navidades.
¿Cuál te pides?
CHAOS
SONIC CHAOS
Recuperar las mágicas esmeraldas CHAOS es vital para nuestro héroe y su inseparable Tails. Tendrá que emplearse a fondo y poner a prueba sus nuevos poderes. Superataque giratorio, zapatos ultrasónicos (incluso bajo el agua), Super salto... ¡Nunca SONIC llegó tan lejos!.
MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
CD SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
VOCAL : UTOKU
SONIC CD
¡EL SONIC más rápido de la historia!.
Siete fases que cortan la respiración, creadas por un equipo de 20 Mega-Especialistas. ¡Controla su velocidad en pantalla!.
Con la presentación estelar de Amy. !La chica de SONIC!. y enemigos de mucho cuidado, como la réplica cibernética de SONIC. ¡No les puedes fallar!.
MEGA CD.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



Guía CD

Los mejores juegos que vienen 1994

Pasados unos meses desde la aparición de esa maravilla técnica llamada Mega CD, y aprovechando la llegada de un nuevo año, TodoSega os ofrece un avance de lo que esta máquina nos depara para el cercano 94: «Jurassic Park», «Prize Fighter», «Ground Zero Texas», «Night Trap», «Chuck Rock 2» y «Microcosm». Y para que no falte de nada, también os traemos la lista de los juegos que están ya en la calle y los que llegarán próximamente, así como una curiosa muestra de lo que se masca en Japón cuando hablamos del CD. Si lo que ya conocéis os hizo alucinar, no os podéis ni imaginar lo que os queda por ver. Agarraos, porque esto es muy fuerte.

Mucho más de lo que creéis.

Adivina quién viene esta noche



Imaginaos por un momento que vuestra tranquila y acogedora casa se convierte en hervidero de terroristas ninja tan peligrosos como una hermana a régimen de lechuga y puerros. Pues eso es lo que ocurre en **«Night trap»**, una alucinante aventura interactiva en la que deberemos ayudar a un grupo especial de las Fuerzas Armadas (S.C.A.T.) a reducir por medio de trampas a unos pestilentes y renqueantes ninjas. Una noche muy larga acaba de comenzar para la familia Martin y amigos.

La casa en cuestión ha sido preparada con un amplio dispositivo de cámaras que controlan los puntos fundamentales y nosotros seremos los encargados de su seguimiento por medio de códigos de acceso de distintos colores. Si todo funciona correctamente, cada código activará una trampa al paso de los terroristas, que quedarán en manos del grupo especial. El problema es que la casa tiene muchas habitaciones y demasiada gente pululando por todas partes. Un sólo segundo de distracción permitirá a los ninja tomar posiciones para su ataque definitivo y cobrar nuevas víctimas inocentes entre los pacíficos habitantes de esta pequeña villa del sur de los EE.UU..

En esta aventura nocturna y hogareña creada por la compañía **"Digital Pictures"**, no exenta de humor y de bellas muchachas, disfrutaremos con una **auténtica película de video** de más de una **hora y media de duración** y excelente realización tanto gráfica como sonora.

Los amantes de los juegos novedosos, súpermovidos y llenos de calidad tienen una razón más para engrosar las filas de los afortunados poseedores del Mega CD.



Ficha «Night Trap»

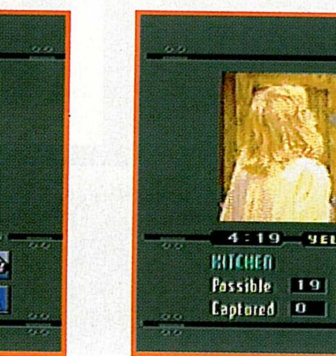
Compañía
SEGA
Grupo de programación
DIGITAL PICTURES
Tipo
AVENTURA INTERACTIVA
Fecha
EN BREVE









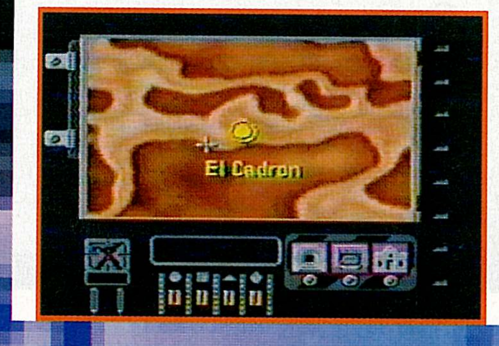




Encuentros en la mejor digitalización







Los extraterrestres han aterrizado en el Mega CD, y nos anuncian un compacto que por momentos nos hará dudar si estamos ante un videojuego o ante una película de ciencia-ficción. «Ground Zero Texas» es su nombre, calidad técnica su apellido.

Si tenéis dudas todavía acerca del Mega CD, echad un vistazo al disco que os presentamos en esta página. No, pese a lo que pueda parecer, las imágenes que tenéis ante vuestros ojos no pertenecen a ninguna película o serie televisiva, sino que están tomadas de un disco que promete ser tan fantástico como los extraterrestres que lo protagonizan.

Los norteamericanos de **Digital Pictures** se han sacado de la manga un juego centrado en un pueblecito de Texas al que llegan unos alienígenas con intenciones no muy amistosas. Si ahora os decimos que la cosa va de eliminar a todo lo que no nos parezca terrícola, seguramente os estaremos adelantando algo que ya os imaginábais, pero si además añadimos que la acción es una continua **digitalización de imágenes tomadas de la realidad,** en la que actores de carne y hueso interpretan los principales papeles, nos hablan e interactúan con nosotros, esto puede ir mejorando mucho. **Visión frontal,** diversas zonas del pueblo por las que buscar, enemigos que aparecen por los lugares más insospechados (algo similar a lo que ya hemos visto en «Lethal Enforces») y, sobre todo, mucha calidad técnica, son sólo algunas de las características de un compacto con todos los ingredientes que se necesitan para alcanzar el éxito.

¿Lo logrará? Dentro de muy poquito estaremos en condiciones de saberlo.







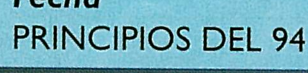




Ficha Ground Zero Texas



Compañia
SEGA
Grupo de programación
DIGITAL PICTURES
Tipo
ARCADE
Fecha
PRINCIPIOS DEL 94











Tan real que duele

La llegada del CD al mundo de los videojuegos auguraba una nueva era de impactantes emociones... Cuando echéis un vistazo a este compacto comprenderéis lo que entienden los programadores de Sega por "impactante".



Ningún otro juego de boxeo ofrece un realismo tan asombroso como el que nos proporcionan las digitalizaciones de este «Prize Fighter».

El simulador de boxeo **«Prize Fighter»** está adaptado a las crecientes necesidades de **realismo y espectacularidad** exigidas hoy en día, en el que se han empleado técnicas puramente cinematogáficas para situarnos dentro de la curtida piel del aspirante al título: Joe "The Kid". Decir que utiliza **digitalizaciones de imágenes y voces reales** es correcto, pero quizás sea más apropiado hablar de una auténtica película de boxeo en la que sentiremos vibrar al público ante nuestras acometidas y golpes, escucharemos las consignas de nuestro entrenador desde la esquina del cuadrilátero, las provocaciones del adversario, la cuenta de protección del árbitro...y otras mil situaciones reflejadas con un impresionante realismo. Para que no nos falte de nada en nuestro debut dentro de las 16 cuerdas, contaremos con un amplio y contundente repertorio de golpes, defensas y esquivas para hacer frente a los múltiples y corajudos rivales presentes en esta sensacional velada.

Aunque no tendremos la menor duda de cuando hemos golpeado o recibido un batacazo, los cuadros informativos de la parte inferior de la pantalla nos mostrarán claramente el estado de nuestras fuerzas y daños de ambos púgiles, así como el tiempo y round en curso.

Con **«Prize Fighter»** comienza la verdadera apuesta en **CD** y, si no nos salva la campana, os aseguramos que habrá un claro vencedor por KO.





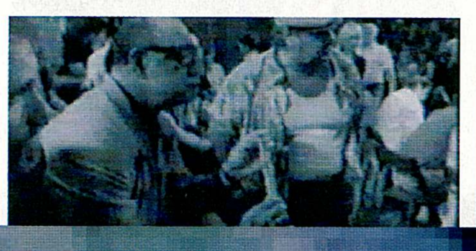












Ficha Prize Fighter

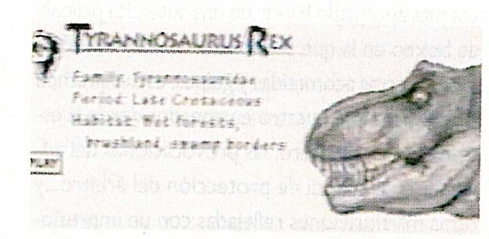
Compañia
SEGA
Grupo de programación
SEGA
Tipo
SIMULADOR DEPORTIVO
Fecha
SIN DETERMINAR

Lagarto, Lagarto

El **«Parque Jurásico»** abre sus puertas en el Mega CD con un despliegue de medios pocas veces visto en el mundo del videojuego. Para empezar, una avalancha de acción en la que tendréis que ir recogiendo huesos de dinosaurio (¿de qué si no?), salpicada de gráficos en **tres dimensiones** y multitud de efectos especiales. Además de eso, un sistema llamado **"Tru Video"** nos ofrece la posibilidad de consultar la **"Guía de Campo para Dinosaurios"**, en la que el paleontólogo Robert T. Bakker comenta las particularidades de la criatura en cuestión que se acerque a nosotros para que la acariciemos. Y para completar la jugada, mientras despachamos con toda esta fauna, iremos oyendo efectos sonoros reales grabados de la jungla. Han sido nada menos que 10 millones de dólares puestos a disposición del entretenimiento, así que... ¡a disfrutarlo!



¿Os creíais que los dinosaurios no iban a llegar al Mega CD? Pues estábais muy equivocados, porque la fiebre por estos "animalitos" es muy contagiosa. Hasta el punto de que también ha afectado al compacto de Sega y... qué queréis que os digamos, ójala que dure mucho tiempo.

















Ficha
Jurassic Park

Compañia
SEGA
Grupo de programación
SEGA
Tipo
AVENTURA
Fecha
FEBRERO

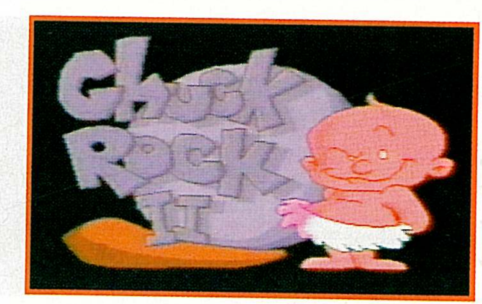
Papa, quiero ser compacto

¿Os acordáis de **Chuck Junior?** El hijo del gordinflón Chuck Rock viene dispuesto a repetir las andanzas de su padre en el **Mega CD,** y nos propone que le ayudemos de nuevo a rescatar a su progenitor de las garras de Brik Jagger.

Después de presentarse en el resto de las consolas Sega, este pequeño troglodita vuelve a cautivarnos con un juego que, básicamente, sigue la misma estructura de las anteriores aventuras. Sin embargo, algunos aspectos, como la extensa presentación en dibujos animados (en la que descubriremos la particular forma de fabricar coches que tiene Chuck Rock y los problemas que le trae) han sido notablemente mejorados. Además de eso, este aspirante a troglodita hace gala de **mejores movimientos, un scroll notablemente potenciado** y, cómo no, una música nada prehistórica. Si os dejasteis enganchar por las otras versiones, pronto podréis disfrutar con el paso de **«Chuck 2» a CD.** ¿Durará vuestra paciencia hasta que llegue ese momento?

Ficha Chuck Rock 2

Compañía
SEGA
Grupo de programación
CORE DESIGN
Tipo
PLATAFORMAS
Fecha
SIN DETERMINAR





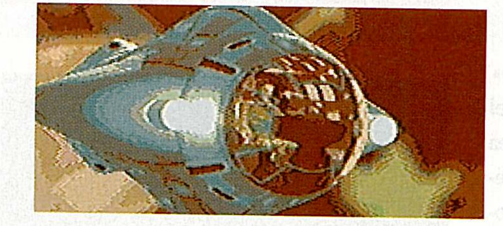
La entrada del pequeño troglodita en el Mega CD viene acompañada por un scroll y unos movimientos mejorados con respecto a las otras versiones.

Microcosm

Viaje al centro de un humano

La compañía Sony se descuelga con un compacto de lo más original, tanto que nos llevará a reducir nuestro tamaño y adentrarnos en el interior del cuerpo humano. Sugerente, ¿verdad?

El juego en cuestión se llama **«Microcosm»** y nos sitúa ante una lucha de empresas que, llevada hasta sus últimas consecuencias, terminará desarrollándose en el interior del cuerpo del presidente de una de ellas. Por si el argumento no fuese lo suficientemente atractivo de por sí, este CD trae un cargamento de espectacularidad compuesto, entre otras cosas, por más de **500 megabytes de datos gráficos y de sonido,** escenas con imágenes de silicona y modelado de personajes multidimensional. Y todo esto con un único fin: que cuando nos pongamos al mando de nuestra nave (la perspectiva del juego es frontal, similar a la del «Sewer Shark») y exploremos las digitalizaciones de las **cinco zonas del cuerpo** de que consta la aventura, realmente tengamos la sensación de estar participando en tan increíble viaje. Si el resultado es tan fantástico como prometen todos estos datos, es algo que podréis comprobar a principios de este **94** que está ya a la vuelta de la esquina. ¡Que se de prisa en llegar!



Ficha Microcosm

Compañía
SONY IMAGESOFT
Grupo de programación
PSYGNOSIS
Tipo
ARCADE INTERACTIVO
Fecha
FEBRERO





El encanto japonés

Sabedores del interés que despiertan todas las novedades japonesas, aquí tenéis una pequeña muestra de lo último que se ha programado para los próximos meses. Aunque aún no tenemos la confirmación de que todos aterricen en nuestros Mega CD, seguro que vale la pena que echéis un vistazo.

«QUIZ SCRAMBLE SPECIAL»

La pesadilla de todos los estudiantes: un CD en el que un profesor con pinta de chiflado acribilla a una alumna de muy buen ver a base de continuas preguntas. Si respondes acertadamente a un número determinado de ellas (tienes cuatro opciones entre las que elegir cada vez), pasas al siguiente nivel. Lo dicho, para aquellos que no tengan suficiente con la ración de clase diaria.

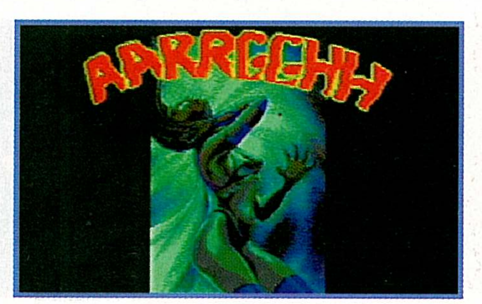




Tan extraños como atrayentes, la nueva ola de juegos nipones para CD van desde el típico programa de rol al archiconocido de preguntas y respuestas.

«RISE OF THE DRAGON»

Una de detectives para el Mega CD. Ambiente sombrio, algunas **digitalizaciones,** pistas por doquier y **12 personajes** (incluido el investigador que manejamos) conforman esta historia de **misterio** en cuya introducción asistimos a la muerte de una chica. A partir de ahí, tendremos que desentrañar el enredo usando el cursor para coger algunos objetos, activar otros y movernos por la pantalla. Toda la intriga que podamos imaginar, concentrada en un pequeño disco compacto.





«NINJA WARRIORS»

En un apartado dedicado a juegos japoneses no podían faltar los **guerreros orientales** por excelencia. En esta ocasión, tendremos que guiar a nuestro ninja a través de diversos niveles de **scroll horizontal** evitando el ataque de soldados, perros asesinos y hasta tanques. La opción de **dos jugadores** permite que avancen dos guerreros simultáneamente, pero eso no quita para que sus gráficos no nos acaben de convencer.





«COSMIC FANTASY STORIES»

Un compacto en el que se **mezcla la acción con el juego de preguntas y respuestas.** Perspectiva aérea para un compacto en el que el protagonista es un intrépido joven cuya nave espacial aterriza en una isla desconocida. Cuando salimos de la nave, no podemos caminar más de tres pasos sin que nos surja el interrogante de turno, pero todo ello nos sirve para comprobar el impagable "look" japonés que tienensus dibujos.





El «Cosmic Fantasy Stories» combina la acción futurista con las preguntas, pero sin perder nunca su imagen de dibujo animado japonés.

«FHEY-AREA»

Pese a que un nombre como éste no parece que tenga nada que ver con el tema, este CD nos transporta a una aventura de **ambiente medieval,** en la que nuestro caballero parte de un pequeño pueblo en busca de emociones más fuertes. No podían faltar los clásicos enfrentamientos con dragones, pero estos se transforman en otros seres durante los combates (que, por otro lado, son las luchas con más texto que se hayan visto jamás). ¡Primer Quijote con ojos rasgados de la historia!





Esto es lo que hay

Aunque estéis impacientes por adquirir alguno de los juegos que salgan el próximo año, ya podéis haceros con cualquiera de estas preciosidades que mencionamos abajo. Los Reyes Magos también conocen esta lista...



TIME GAL: Gana la batalla del tiempo de la mano de tu chica. P.V.P.: 8990.



ROBO ALESTE: Un matamarcianos de los que crean afición (y adicción). P.V.P.: 8990.



JAGUAR XJ220: La bestia del asfalto te atropella con su velocidad. P.V.P.: 8990.



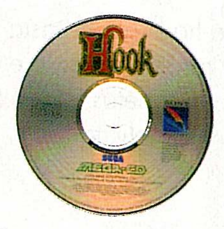
KRISS KROSS: Karaoke rapero con la pareja más marchosa. P.V.P.: 8990.



C+C MUSIC FACTORY: La industria del video al servicio de la imaginación. P.V.P.: 8990.



ECCO THE DOLPHIN: Una música de primera para una bonita aventura. P.V.P.: 8990.



HOOK: El juego de aventuras con más gancho de todos los compactos. P.V.P.: 8990.



THUNDERHAWK: Vive la emoción del combate a bordo de un helicóptero. P.V.P.: 8990.



SONIC CD: Más movimientos, escenarios y enemigos para el Sonic compacto. P.V.P.: 8990.



FINAL FIGHT: El arcade más famoso de todos los tiempos, ahora en disco. P.V.P.: 8990.



SEWER SHARK: La fama del Mega CD llega hasta las alcantarillas. P.V.P.: 8990.



CHUCK ROCK: El troglodita barrigudo aterriza en el Mega CD. P.V.P.: 8990.



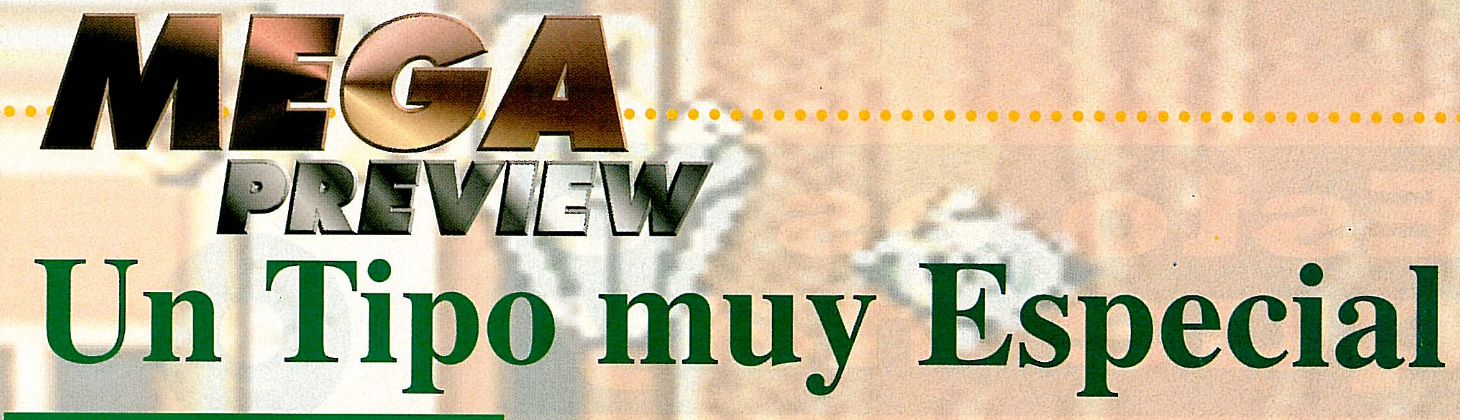
WOLFCHILD: Mutantes, bestias y otros enemigos esperan al chico-lobo. P.V.P.: 8990.



PRINCE OF PERSIA: El mítico programa de PC arrasa en el Mega CD. P.V.P.: 8990.

Próximamente en las tiendas

JURASSIC PARK: Las bestias de Spielberg llegan a la bestia de Sega.
SPIDERMAN VS KING: Dejaos caer en las redes compactas del hombre-araña.
SON OF CHUCK: Este pequeño reclama a golpe de maza su sitio en el compact-disc.
LETHAL ENFORCERS: Afinad la puntería en cinco apasionantes misiones.
TERMINATOR: El guerrero del futuro invade la consola del futuro.
COOL SPOT: El punto y aparte en lo que a música marchosa se refiere.
SKULL KEEP: La penúltima sorpresa que nos depara el CD para el año que viene.
INDY: Vivid en el CD las aventuras del héroe más grande de todos los tiempos.
MADDEN'94: La gran revelación deportiva del 94 se llama John Madden.
DUNE: Una aventura interactiva en el incomparable marco del planeta Arrakis.
DRÁCULA: Digitalizaciones terroríficas para un compacto monstruoso.



Un Tipo muy Especial

■ Mega Drive
■ Kaneko
■ Sin determinar

Se busca joven desgarbado, guapito de cara y de aspecto algo desaliñado. Viste bermudas y camiseta de manga corta con su propia cara impresa en ella. Calza zapatillas de deporte con los cordones desabrochados...

No hace mucho, se le vio protagonizando varios spots televisivos en los que se caracterizaba por su actitud de ligón tirando a chulo de barrio. Se le distingue bastante bien debido a su falta de color (que está dibujado en blanco y negro, vaya).

Generalmente, al andar se da unos aires de superioridad fuera de lo común, pero eso no es óbice para que tenga un éxito espectacular entre las chicas.

Su fama ha llegado hasta tal punto que no es raro ver su cara en chapas, camisetas, historietas y todo tipo de promociones publicitarias.

Fido Dido

La última noticia que se tiene de él es que escapó del cuaderno de su dibujante cuando éste se encontraba echando una cabezadita, pero sus posibilidades de escapatoria se consideran escasas debido al peligroso terreno que le aguarda.

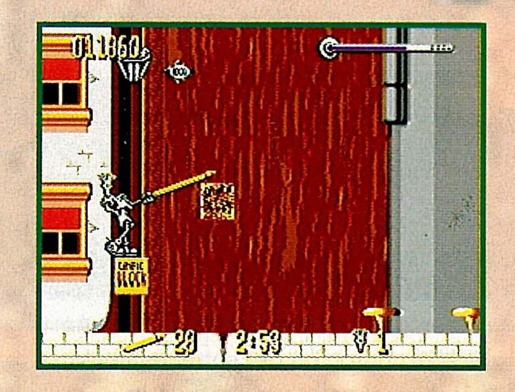
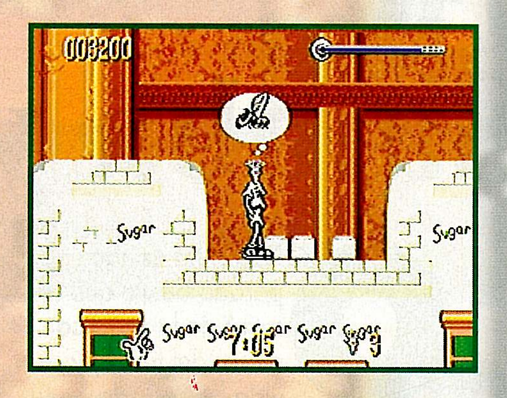
No sólo por los ataques de todo tipo de **lápices, moscas, chinchetas, borradores o clips,** sino también porque la curiosidad del sospechoso le llevará a introducirse en los libros que su autor tiene sobre la mesa, y en ellos vivirá diferentes aventuras.

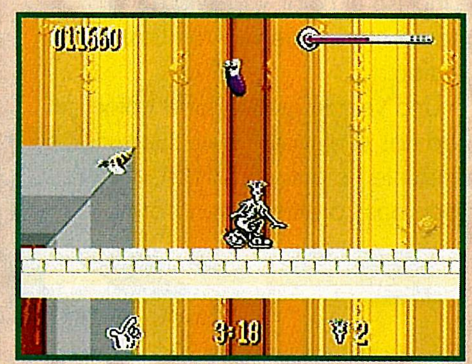
Pese a lo que pueda parecer, nuestro hombre no es ningún tonto. Haciendo uso de su habilidad e inteligencia, es más que probable que, por ejemplo, utilice lapiceros para **dibujar plataformas** por las que pueda subir, **monte en monopatín** para eludir algunos obstáculos y hasta que llegue a adentrarse en inauditas fases de bonus en las que tendrá que participar en un rodeo o echarse una partidita de cartas.

Todo aquél que se encuentre con el personaje en cuestión y pueda ofrecer alguna pista sobre él, recibirá como recompensa un juego aderezado con unos **escenarios sorprendentes** y acompañado, además, por la **archiconocida música** que todos hemos podido oir en los distintos anuncios televisivos.

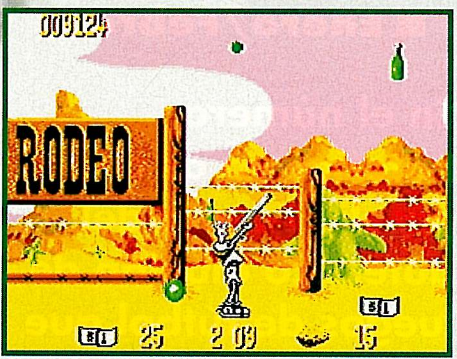
Por cierto, el último dato que podemos ofrecer sobre el hombre más buscado del momento es que se le conoce con el nombre de **«Fido Dido»** y protagoniza el nuevo cartucho para **Mega Drive** que llevará su nombre.

Esperamos tener más noticias que ofrecer en breve. Permanezcan atentos a sus pantallas consoleras.

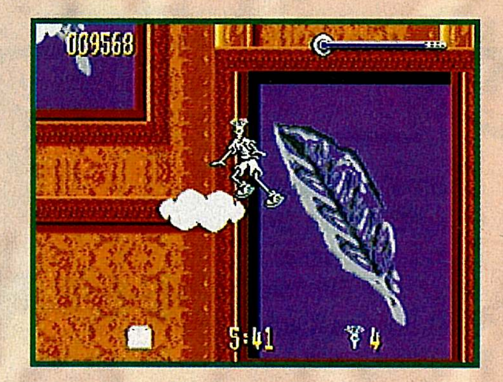
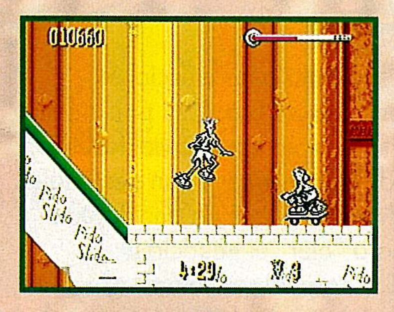
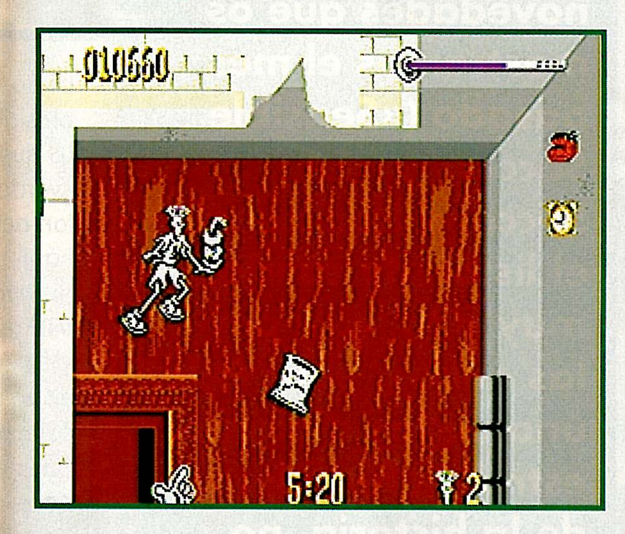
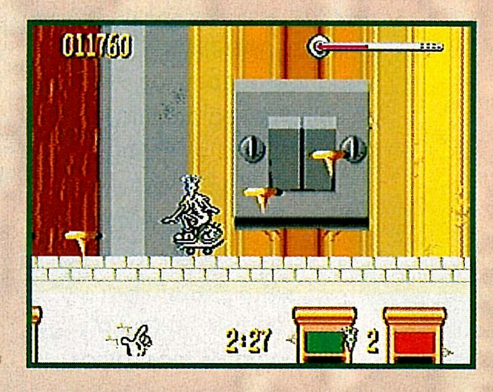
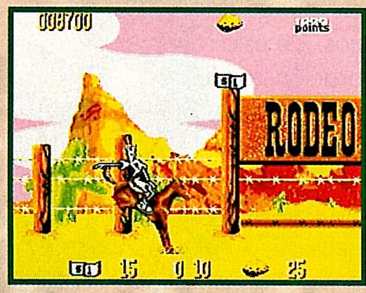





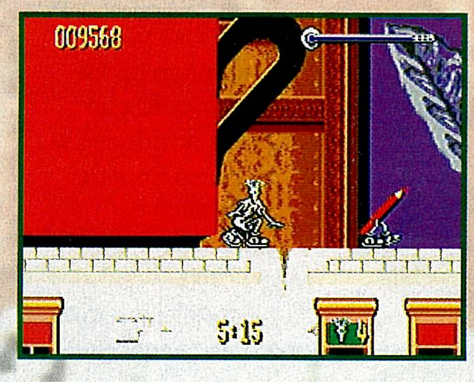
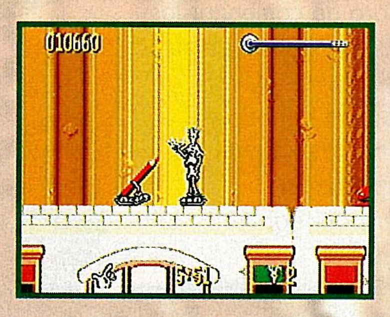
Lápices, gomas de borrar, clips y otros utensilios de dibujo serán algunos los principales enemigos en este juego . ¿Podíais imaginar algo más sorprendente?



Fido Dido participará en las más alucinantes fases de bonus a lo largo de todo el juego.



¿Habías visto alguna vez un enemigo tan peculiar como éste?

Fútbol, Samba y Goles

- Mega Drive
- Accolade
- Enero/Febrero

En el número anterior ya os dimos amplia cuenta del auténtico aluvión de juegos de fútbol que nos espera estas navidades. Las dos novedades que os mostramos el mes pasado («Sensible Soccer» y «EA Soccer») han puesto el listón de calidad muy alto, casi por las nubes, pero Pelé, una de las máximas estrellas futboleras de la historia, no quiere quedarse atrás en lo que a éxito se refiere y nos presenta ahora un cartucho que llevará su nombre como tarjeta de identidad.

Pelé

O Rei no ha estado parado desde que se retiró de la práctica activa del fútbol, y su vida ha seguido distintos derroteros. Le pudimos ver haciendo sus pinitos en la pantalla grande (interpretó a un prisionero de los nazis en "Evasión o Victoria"), e incluso ha anunciado en más de una ocasión su intención de presentarse como candidato a las elecciones presidenciales de Brasil, su país natal. Lo que se dice un hombre polifacético, ¿verdad? Evidentemente, un personaje tan activo (y, por qué no decirlo, tan hábil para "oler" el negocio a distancia) no podía quedarse al margen del mundo de los videojuegos. De esta forma, y en colaboración con la compañía **Accolade,** Pelé ha intentado plasmar parte de su sabiduría balompédica en un juego de perspectiva isométrica y amplia gama de opciones: a la hora de comenzar los partidos podemos elegir entre más de **40 equipos** de todo el mundo, **tres tipos de competición** (Exhibición, Liga y Torneo Mundial), **diversos tipos de estrategia** (cuyas características son comentadas en persona por el mismo Pelé), la duración del enfrentamiento, e incluso el color y diseño de la indumentaria que vestirá nuestro equipo.

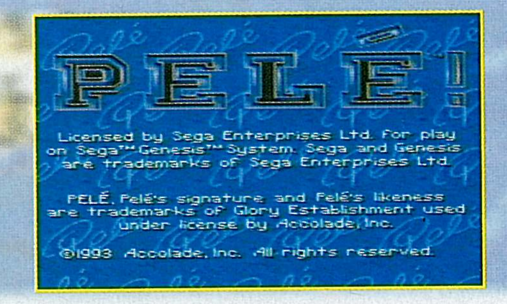
Una vez en juego, cada botón del pad nos servirá para efectuar un tipo diferente de golpeo de balón, y las decisiones arbitrales vendrán acompañadas de una imagen digitalizada del "trencilla" de turno. Después del pitido inicial, todo dependerá del potencial del equipo que hayamos elegido y de nuestra habilidad con la pelota en los pies, tal y como ocurre en la realidad (el fútbol es así, dicen los entendidos), y cuando acaben los 90 minutos reglamentarios el resultado se grabará en un chip de memoria que almacena todos los datos del torneo que estemos disputando.

Con este cartucho y los que ya os mostramos en el pasado número, todos los forofos tendremos dónde elegir para que estas navidades se disputen los más emocionantes partidos de la liga Mega Drive.

El pitido inicial pronto sonará en tu consola.









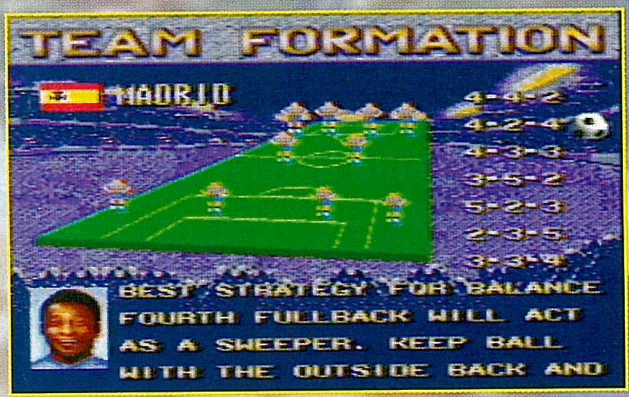


El juego contará con varias digitalizaciones de imágenes reales, como la del árbrito.



Era de esperar. El rey del fútbol no podía quedarse atrás y ha decidido deleitarnos, -pasadas estas navidades-, con un cartucho que llevará su nombre, «Pelé», y que promete diversión, variedad y calidad a los amantes del deporte más popular del mundo.





Pelé nos dará unos buenos consejos sobre cada una de las tácticas y sus secretos. Palabra de rey, pie de santo.













MEGA PREVIEW

La Batalla de Arrakis

- Mega Drive
- Sega
- 1994

La especia es la substancia más valiosa del Sistema Galáctico de los Dos Soles y el eje sobre el que gira la vida del Imperio de Shadam IV. Hasta ahora todos los intentos por encontrar nuevos yacimientos han sido completamente inútiles y, por ello, Arrakis se ha convertido en el centro del Universo.

La lucha entre las tres familias que habitan el mundo de Dune por el dominio de sus desérticas tierras y su precioso subsuelo, sigue abierta.

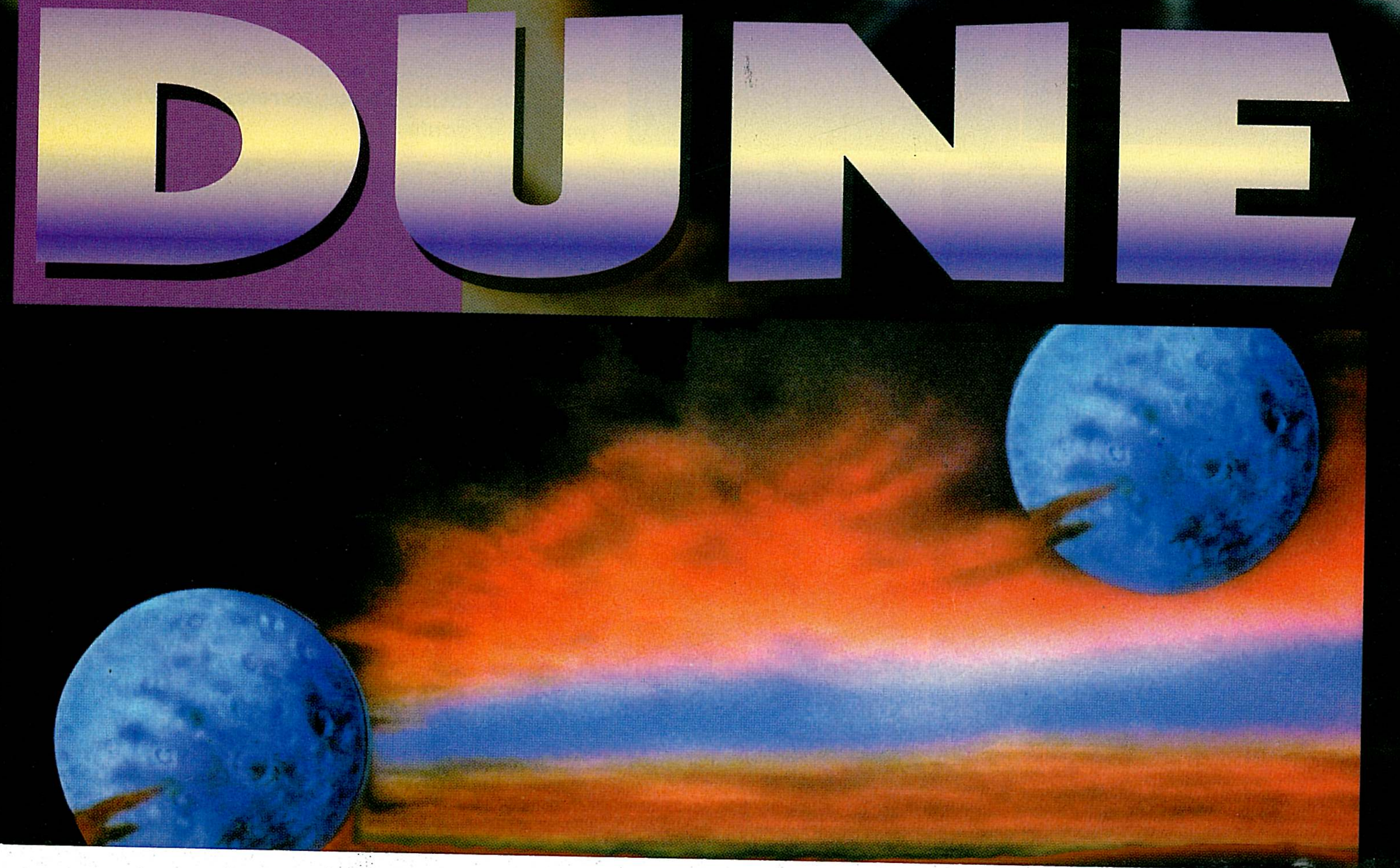
En el último parte de guerra se ha comunicado que en la "Batalla de Arrakis" se ha abierto un nuevo frente. Por suerte para nosotros, ese frente será dentro de los circuitos de nuestra Mega Drive bajo la forma de un excelente juego de estrategia.

Para los seguidores de **PC** basta con decir que es el fantástico juego de ordenadores **«Dune 2, Battle for Arrakis».**

Para aquellos que no hayan tenido la suerte de conocerlo anteriormente, el **«Dune»** de **Mega Drive** es un juego de estrategia en el que deberemos conquistar territorios partiendo de una pequeña plataforma o base. Tras construir sobre ella toda la infraestructura -refinerías de especia, silos, fábricas de armas, radares, etc- y habernos armado hasta los dientes, estaremos preparados para atacar la potente base enemiga. Aunque esto parezca en un principio sencillo, los ataques constantes de nuestros enemigos y su mayor potencial armamentístico nos envolverán en una **frenética carrera por recolectar especia,** defender nuestro puesto y buscar los puntos flojos de la defensa contraria. Además contaremos con la posibilidad de elegir entre las tres "Casas" lo que equivale a **tres niveles distintos de dificultad** ya que unas son más poderosas que otras en armamento.

En definitiva, Dune será un juego altamente adictivo y con una **impecable realización gráfica y sonora** capaz de contentar al más exigente.

DUNE















Los gráficos de Dune recuerdan a los típicos juegos de tablero.



Dentro de pocos meses tendremos entre nosotros el mejor juego de estrategia nunca visto. A partir de una base deberemos ir conquistando territorios en busca de la especia, el bien más preciado dentro del sistema galáctico de los dos soles.

Dune es un juego en el que la estrategia será lo más importante.







El Mayor Espectáculo del Mundo

- Mega Drive
- Sunsoft
- Diciembre

El circo, principal diversión de la mayoría de los niños durante muchos años, ha quedado relegado en los últimos tiempos a un segundo plano en las preferencias de los más pequeños. Pero Sunsoft ha decidido aportar su granito de arena para que esto cambie radicalmente. Por eso ha creado un juego en el que un simpático murcielaguillo hará de las suyas bajo la carpa.

Por fortuna, parece que últimamente se está intentando que ese fantástico mundo que habita debajo de las carpas vuelva a ser lo que era, y desde el sector de los videojuegos también se quiere contribuir a esta noble causa. Siguiendo esta iniciativa, la compañía **Sunsoft** se ha sacado de la manga a **«Aero the Acrobat»**, un murciélago al que han presentado en sociedad como su nueva y flamante mascota, que quiere aportar su granito de arena para hacer que el circo vuelva a ser lo que era. Como su nombre indica, Aero es un pequeño acróbata que dedica sus días a deleitar a la gente con sus piruetas en un circo llamado El Mundo de la Diversión. Sin embargo, una mente calenturienta también ha encontrado una ocupación relacionada con ese circo: responde al nombre de Edgar Ektor y es un ex-payaso que intenta por todos los medios sabotear las funciones de nuestra estrella con la inestimable colaboración de Zero, un acróbata que se muere de celos por el éxito de Aero.

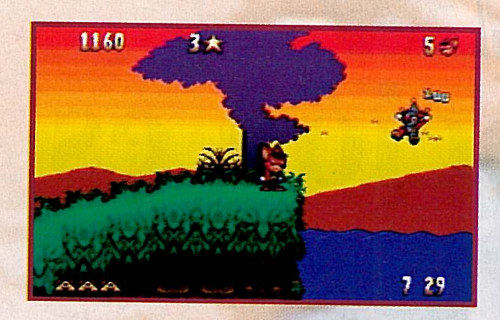
AERO the acrobat

Visto el panorama, y vistas las imágenes que acompañan estas palabras, ya os haréis una idea de lo que os espera en este cartucho: **cinco fases,** divididas en varios subniveles, en las que Aero tendrá que ejecutar sus mejores saltos y volteretas para evitar los peligros que le esperan hasta llegar al Museo de los Horrores, la mismísima guarida del malvado Edgar.

Vuelos rasantes, trapecios, cañones de hombre-bala... nada escapa a la habilidad de Aero cuando tiene que deshacerse de enemigos como Franco, el Tragafuegos, Bertha, la elefanta bailarina, o Colin, el payaso loco.

Esta es la aventura del murciélago acróbata, un **arcade** con resabios plataformeros que vendrá acompañada con unos gráficos sorprendentes por su calidad y nitidez, y por una música que sonará tan bien como la banda del mejor circo del mundo.

¡Que se apaguen las luces! El foco ilumina ya a Aero, que está en el centro de la pista dispuesto a comenzar su actuación.



De este pequeño acróbata llamado Aero dependerá el futuro del circo. Un ex payaso y un acróbata frustrado serán los principales enemigos, a quienes la pequeña mascota de Sunsoft deberá hacer frente. ¿Os animáis a echarle una mano?




Este programa ha conseguido mostrar hasta 35 colores simultáneos en pantalla.



Como su nombre indica, Aero es un auténtico acróbata que nos hará vibrar con sus piruetas y fantásticos giros. Todo un artista.









MEGA PREVIEW

La Emoción es Blanca

■ Mega Drive
■ U.S. Gold
■ 1994

Aunque nos duela una barbaridad reconocerlo, aunque en el interior de nuestros corazones quede una llama de ilusión y aunque aún conservemos alguna remota esperanza de éxito, la gran mayoría de los mortales jamás seremos Albertos Tomba ni Blanquitas Fernández Ochoa. Pero afortunadamente para todos, U.S. Gold prondrá en breve en nuestras manos «Winter Olimpic», un juego con el que podremos saborear las mieles del triunfo sobre las pistas de nieve.

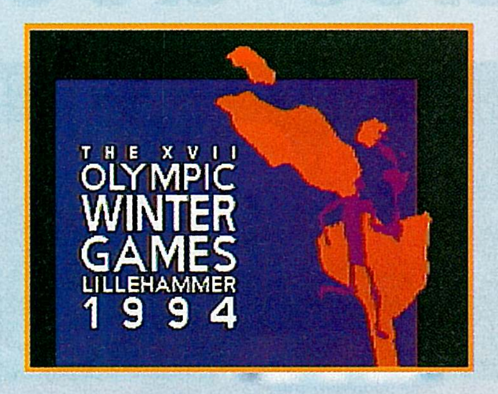
Este invernal y deportivo programa para **Mega Drive** de la compañía **US. GOLD** nos ofrecerá pronto la gratificante oportunidad de vivir todas y cada una de las espectaculares modalidades que componen la cita olímpica: Descenso, Slalom Gigante y Súper Gigante, Bobsleigh, Luge, Esquí Acrobático, Salto, Slalom, Biatlon y Pista Corta. Esta amplia oferta de pruebas se completarán con la clásica opción de entrenamiento y la posibilidad de participar en una mini Olimpiada seleccionando sólo aquellas pruebas en las que queramos competir.

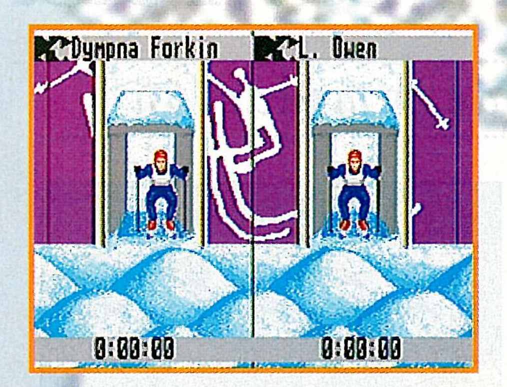
Otras interesantes opciones serán la de personalizar a nuestro atleta con el nombre, sexo y nacionalidad, o seleccionar entre varios idiomas, modos de control y niveles de dificultad.

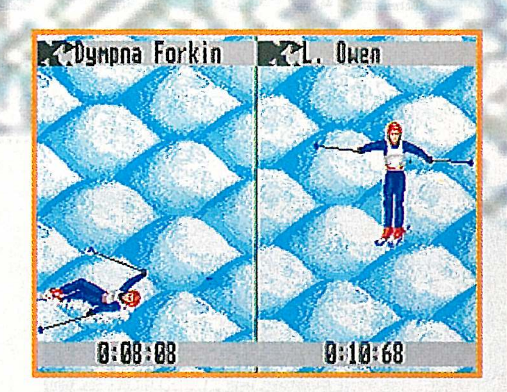
La emoción se palpa, se vive en las repletas y espectantes pistas de este juego de **16 megas** que hará gala de unos bellos gráficos y de múltiples perspectivas de visión que lo convertirán en un juego variado y espectacular a un tiempo.

En nuestro próximo número os ofreceremos una completa y puntual información del programa más "oportuno" de cara a estas blancas Navidades del 93. Hasta entonces... ¡esquiad si podéis!










En las dos "fotos" superiores podéis observar la modalidad más novedosa de «Winter Olimpic»:: el esquí acrobático.



El Biatlon será una de las pruebas más duras y difíciles, pues deberéis combinar nervios de acero y buena puntería.

Si sois aficionados a los deportes invernales, con «Winter Olimpic» disfrutaréis de lo lindo. Todas las modalidades deportivas de invierno que se dan cita en las Olimpíadas, se reunen en este genial cartucho que promete ser blanco, blanco, blanco...

















Estas Navidades decí

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



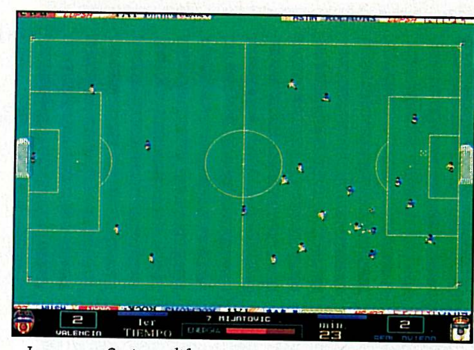
Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc…



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos… el club está en tus manos.





Con los com
de MICHAEL R



Michael

El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.



Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia».
Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes».
Calificación: Excelente 5 sobre 5
★★★★★

dete por PCFÚTBOL



La Liga al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.

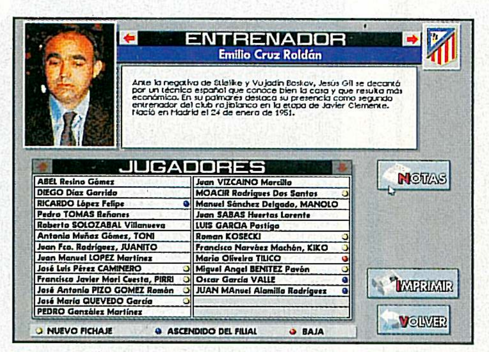


El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.

Actualizaciones



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,…



…más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38…



…el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

la prensa especializada:



«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil…». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN ya en tu kiosco por sólo 2.500 ptas.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

SG

- ❑ **PCFUTBOL** Por sólo 2.500.- pts.
- ❑ **PCFUTBOL + PCBASKET** Por sólo 3.995.- pts.
- ❑ **PCBASKET** Por sólo 1.995.- pts.
- ❑ **Los 4 discos de Actualización** Por sólo 1.995.- pts.

Nombre.......................................
Apellidos.......................................
Dirección.......................................
Localidad.......................Codigo postal...............
Provincia.......................Teléfono(.......)...............
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...............

Firma:

F O R M A   D E   P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Adjunto cheque
- ❑ Visa
- ❑ American express

Tarjeta de crédito número.......................................
Nombre del titular.......................................
....
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

ETERNAL CHAMPIONS

Luchadores por Siempre

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

Muy alto. Por las nubes. «Street Fighter II Champion Edition» había colocado el listón de los juegos de lucha a una distancia que lo hacía prácticamente imperceptible para todos los demás. Por lo menos, eso pensábamos sus incondicionales. Sin embargo, todo tiene su fin, y al reinado del clásico entre los clásicos le ha llegado la hora. A «Eternal Champions» le sobran argumentos y buenas razones para encumbrarse al primer puesto de los beat-'em-up de lucha frontal. Descúbre con nosotros cuáles son sus principales virtudes.

Afirmar que «Eternal Champions» está al mismo nivel o incluso supera al mismísimo «Street Fighter» es muy fuerte. Por eso, vamos a tratar de analizar todos los elementos que concurren en este cartucho y que nos hacen cantar sus excelencias a los cuatro vientos.

Es de sobra conocido que un juego de lucha frontal es quizá una de las labores más complicadas a que puede enfrentarse un grupo de programación. El diseño de los personajes y de los decorados, el scroll del suelo y lateral del escenario de los combates, el equilibrio de los luchadores, el realismo de las animaciones en los movimientos de los personajes, la imprescindible espectacularidad tanto gráfica como sonora...¡buff!, ha sido un auténtico reto.

E.C. ha sabido llevar todo esto a la perfección poniendo una vez más a los programadores de Sega en el lugar que les corresponde.

Pero vamos a dejarnos de generalida-

ESTOS SON LOS HÉROES

En la escena inferior puedes contemplar a todos los sensacionales luchadores que competirán en este apasionante juego. Bueno, todos, lo que se dice todos, no, pues falta el gran enemigo finall, personaje AL que dudamos mucho consigas conocer, pues llegar hasta él no va a resultarte una labor sencilla, aunque te creas un héroe consumado del pad.
¿Que cómo es que hemos conseguido sacarles un "retrato" a todos juntos? pues nada, se corrió el rumor de que en esta zona regalaban TodoSegas y...



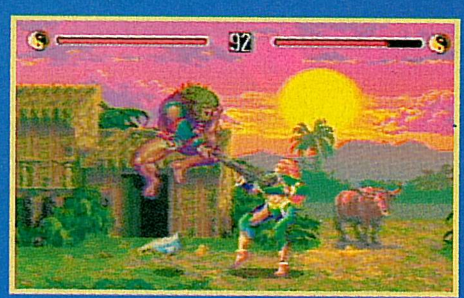
des y conozcamos en primer lugar qué tenemos en nuestras manos:

• **Personajes:** Disponemos de 9 luchadores elegibles y uno más que hace las veces de enemigo final. El tamaño de los sprites es realmente notable, quizá el más grande hasta el momento en un juego de lucha de Mega Drive. Sus animaciones son extraordinarias, aunque hay cierta desigualdad entre las de unos y otros.

El ejemplo más claro es Slash que, debido a su volumen, no goza de la naturalidad que distingue a los demás (es como Zangief del «Street Fighter II»). Cada luchador tiene un aspecto completamente diferente a los otros, así que es posible seleccionar desde un desgarbado hombre prehistórico, hasta a una sofisticada y atractiva mujer ninja, pasando por un hombre medio cibernético. Está claro que en la variedad está el gusto.

• **Golpes:** Este es sin duda el punto





Este es uno de los juegos más espectaculares de cuantos puedas ver.

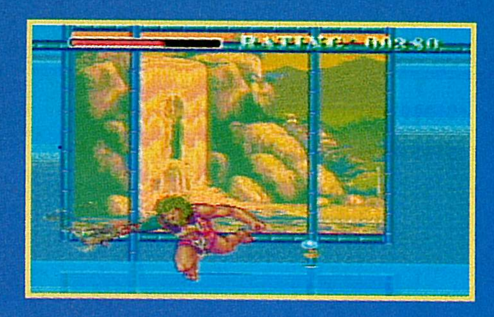
fuerte del juego. De hecho, en numerosas ocasiones lo que es un golpe normal, es decir, el que se realiza apretando sólo un botón, lleva implícito tal carga de espectacularidad que da la impresión de haber realizado una magia. Si así son los golpes normales, imagínate lo que se puede llegar a conseguir realizando una combinación de botones...¡Absolutamente impresionante!

Estamos, sin duda, ante la concentración de magias más numerosa y espectacular de todos los tiempos. Son indescriptibles. Además de la típica galería de movimientos especiales tipo «Street Fighter» (ondas vitales y demás), encontrarás un montón de «special moves» inéditos que nos harán rendir pleitesía a la imaginación de los programadores. Si creías que nada en un juego de lucha iba a poder sorprenderte, «Eternal Champions» te enseñará lo que es bueno.

• **Escenarios:** si en lo demás todo es discutible, en este aspecto E. C. se lleva la palma. No existe parangón alguno con otro beat-'em-up. Quizá el único defecto es distraernos y que el contrincante nos «tronche» en un abrir y cerrar de ojos mientras contemplamos embelesados el paisaje.

• **Opciones:** ¡Qué burrada! Múltiples modos de combate: historia, torneo, Battle Room, training, versus. Además, hay otros detalles, como movimientos es-





Todo es destacable en "Eternal Champions", pero los gráficos... se salen.

peciales desactivables, grado de dificultad ajustado automáticamente a la del jugador (Dinamic Play Adjustment), tres velocidades de juego, cuatro tiempos de combate y la posibilidad de elegir el número de asaltos para conseguir la victoria.

«Eternal Champions» nos ha impactado. Creíamos que con «Street Fighter», Mega Drive había tocado techo. No ha sido así, y nosotros lo celebramos.

EN BUSCA DE LA ETERNIDAD



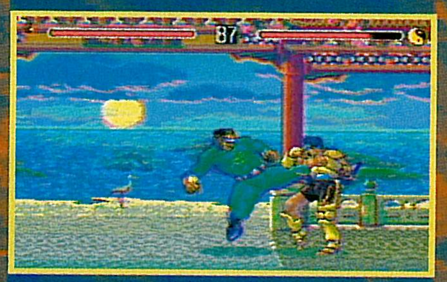
Año 2225. En lo más profundo de las tinieblas que separan el cielo del infierno, surgió hace tiempo un ente sobrenatural llamado «Eternal Champion». Su misión no es otra que mantener el equilibrio entre el bien y el mal del universo. Sin embargo, le ha llegado la hora de cruzar la frontera y dirigirse al paraíso.

Para ello deberá buscar antes un sustituto. Sólo el mejor luchador podría suplirle con totales garantías. El futuro del mundo está en juego y él lo sabe.

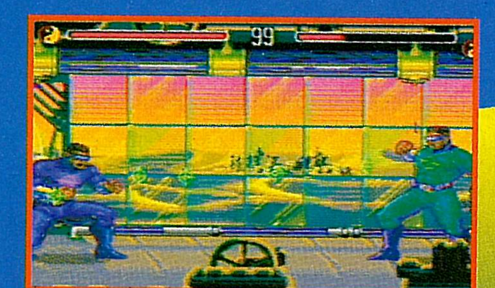
Lo tenía muy claro. La única manera de encontrar un suplente en condiciones era organizar un torneo. En él participarían los mejores gladiadores de la historia.

Futuro, presente, pasado...da igual la época de la cual provengan, el bien y el mal son intemporales y se necesita un garante que frene sus excesos. La lucha ha comenzado y tú estás involucrado en ella.



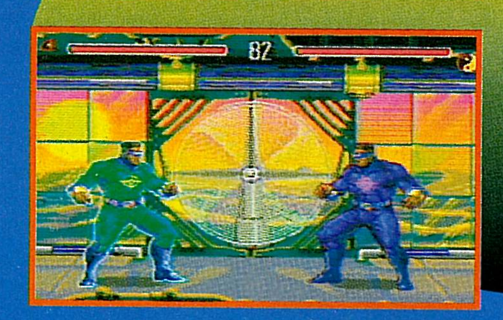


La calidad de los escenarios contribuye a resaltar la tremenda espectacularidad de este cartucho.





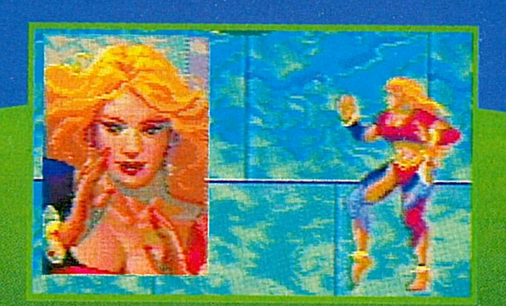




JONATHAN BLADE.
OCUPACIÓN: Policía, cazador de recompensas.
ÉPOCA: 2030.
ESTILO DE LUCHA: KENPO.
OBSERVACIONES: Blade tuvo un único problema en su vida: su temperamento agresivo.











JETTA MAXX
OCUPACIÓN: Acróbata de circo.
ÉPOCA: 1899.
ESTILO DE LUCHA: SAVATE -PENCAK SILAT.
OBSERVACIONES: Sacrificó toda su vida por su país de origen, Rusia.











LARCEN TYLER
OCUPACIÓN:Mafioso y ladrón.
ÉPOCA: 1920.
ESTILO DE LUCHA: MANTIS KUNG-FU.
OBSERVACIONES: Un experimento fallido le convirtió en un vampiro. Trabajó para la C.I.A. y la Interpol.











MITCHELL MIDLETON KNIGHT
OCUPACIÓN: Científico Bioquímico.
ÉPOCA: 1967.
ESTILO DE LUCHA: JEET KUNE DO.
OBSERVACIONES: Un experimento fallido le convirtió en un vampiro. Trabajó para la C.I.A. y la Interpol.









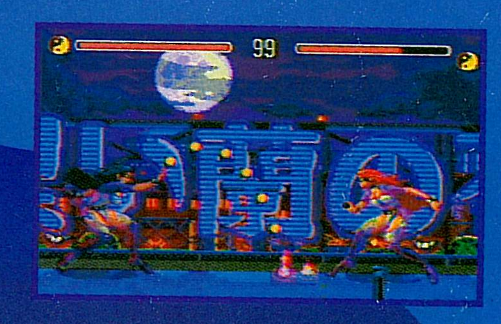


R.A.X. COSWELL
OCUPACIÓN: Luchador Cibernético.
ÉPOCA: 2345.
ESTILO DE LUCHA: MUAY THAI KICKBOXING
OBSERVACIONES: Robotic Artificial eXoskeleton. Eso es lo que significan sus siglas.

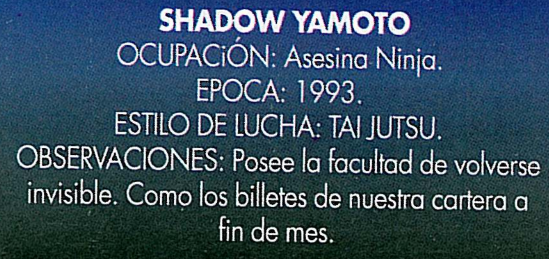












SHADOW YAMOTO
OCUPACiÓN: Asesina Ninja.
EPOCA: 1993.
ESTILO DE LUCHA: TAI JUTSU.
OBSERVACIONES: Posee la facultad de volverse invisible. Como los billetes de nuestra cartera a fin de mes.

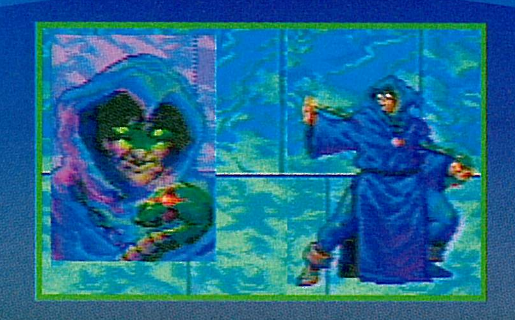







SLASH
OCUPACIÓN: Cazador de hombres.
ÉPOCA: 50.000 años antes de cristo.
ESTILO DE LUCHA: Garrotazo y tente tieso.
OBSERVACIONES: La violencia era su vida. A problemas sin remedio porrazo y sanseacabó.

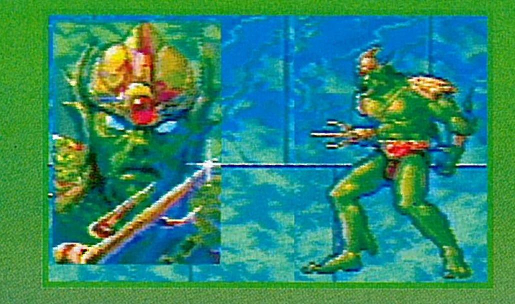




XAVIER PENDRAGON
OCUPACIÓN: Brujo y alquimista.
ÉPOCA: 1692.
ESTILO DE LUCHA: Hapkido Cane.
OBSERVACIONES: Todo el mundo le temía. Incluso él mismo se asustaba de la magnitud de sus poderes.





TRIDENT
OCUPACIÓN: Gladiador.
ÉPOCA: 110 años antes de cristo.
ESTILO DE LUCHA: Pelea Capoeria.
OBSERVACIONES: Su nombre se debe a que perdió el brazo en un duelo con un tiburón y lo reemplazo con un tridente.











TAMBIEN HAY "FATALITIES

Lo que tanta polvareda levantó en «Mortal Kombat», -los polémicos golpes finales- también forman parte de los 24 megas de «Eternal Champions». No os vamos a hacer una descripción detallada de estos golpes, -podríamos herir la sensibilidad de algunos lectores-, pero os aseguramos que no consisten en caricias y carantoñas precisamente. Pacifistas abstenerse.





ETERNAL CHAMPIONS VS. STREET FIGHTER II

Esta es la gran pregunta de las navidades. ¿Qué juego de lucha me compro, «Street Fighter II Champion Edition» o «Eternal Champions»? La respuesta es clara: si te gustan los juegos de lucha, hazte con los dos. Sí, ya sabemos que esta es la solución más fácil, pero, de verdad, no sabríamos decir cuál de los dos es mejor.

«Eternal Champions» es, en general, un cartucho más atractivo, visualmente impresionante, con melodías espléndidas y con una originalidad brutal como nota distintivas. Estamos, sin duda, ante el juego de lucha más espectacular de todos los tiempos.

«Street Fighter», sin embargo, pone la nota clásica. No pasar por la escuela de los Ryu, Ken, Bison, etc... es un pecado para todo "videoguerrero". Su punto fuerte es el equilibrio. Es el juego al que siempre sacarás partido pase el tiempo que pase. Además, técnicamente no tiene nada que envidiarle a nadie, siendo quizá el juego con los gráficos más definidos del vasto catálogo de Mega Drive.

En fin, la decisión es tuya: lo moderno o lo tradicional...



Gráficos (1–10)

La realización gráfica de los diez escenarios es un alarde de definición, belleza y colorido. Todos los detalles están cuidados al máximo.

Movimiento (1–10)

No se había visto nada igual desde el «Street Fighter II». La gama de movimientos, golpes y magias supera en calidad a todo lo conocido.

Sonido (1–10)

Cada escenario cuenta con su propia melodía, a cada cual más pegadiza. Los efectos de sonido han llegado al nivel más alto.

Jugabilidad (1–10)

Se puede definir como el cartucho que reune todos los modos de lucha conocidos.

OPINION

Después de la aparición del «Street Fighter II», muchos pensaban que todo estaba ya inventado en el género de lucha one-on-one. Sin embargo, «Eternal Champions» marca un nuevo hito en este campo por su tremenda originalidad, que hace que desde el argumento hasta el desarrollo de los combates resulten algo totalmente novedoso. Además, aspectos ya conocidos de cartuchos anteriores, como pueden ser los distintos modos de combate o los golpes especiales de cada luchador, han sido potenciados al máximo. Todo ello hace que «Eternal Champions» sea el juego de lucha más completo y jugable que ha pasado por nuestras manos.

El mejor juego de lucha de todos los tiempos... Posiblemente.



JUNGLE BOOK

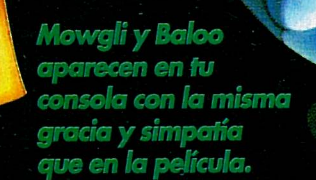
El juego de la Selva

La historia de Mowgli, el niño protagonista de «El Libro de la Selva», es conocida por casi todos nosotros, que la hemos oído repetir una y otra vez desde la infancia. Sin embargo, queda un punto oscuro en la leyenda, porque... ¿cómo llegó el bebé humano hasta la profundidad de la selva? Un equipo de investigadores de TodoSega, siguiendo su habitual línea de rigurosidad, se ha desplazado a la India para seguir la pista del protagonista de nuestra aventura y desvelar este gran misterio. Sin pretender ponernos ninguna medalla, creemos estar en condiciones de anunciar al mundo lo que ocurrió en realidad.

Todo empezó una mañana de verano, cuando un sufrido viajante de comercio de Murcia llegaba a la India acompañado de Silvestre, su hijo pequeño, para promocionar la más coqueta línea de desatascadores de desagües jamás vista.

Durante una visita a la selva, ensimismado en la observación de un ornitorrinco salvaje, nuestro hombre no se dio cuenta de que un gorila ocupaba el lugar de su hijo en la canastilla, y ese increíble despiste siguió durante los años siguientes. Tiempo después, el viajante tuvo que emigrar a los Estados Unidos, donde Silvestre, o mejor dicho, el gorila que ocupó su lugar, creció y se hizo actor de éxito mundial. Lo curioso es que

TodoSega RECOMENDADO TodoSega



Mowgli y Baloo aparecen en tu consola con la misma gracia y simpatía que en la película.

Master System

Master System



Master System



Master System



Master System

Virgin • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 12

PRIMER CONTACTO



«El Libro de la Selva» no podía empezar en otro lugar que no fuese la jungla, donde Mowgli se cruzará ya con los problemas que serán constantes durante todo el juego: numerosas plataformas, enemigos con los que puede acabar a base de lanzarles plátanos, ocho esmeraldas que recolectar en la mayoría de las fases y un tiempo limitado en cada una de éstas. No está mal para un niño tan pequeño...



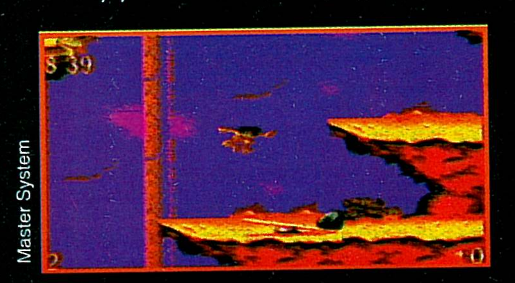
Master System

Master System

los músculos de Sylvester (que había "americanizado" su nombre) escondieron a los ojos del público su nivel de inteligencia, que seguía siendo el propio de un primate.

Al verdadero y olvidado hijo, el igualmente famoso Mowgli, tampoco le rodaron mal las cosas: primero protagonizó un libro de Kipling, luego una película de Disney y ahora... un videojuego que nos llega en sus versiones para Master System y Game Gear. En él, se intenta reflejar lo más exactamente posible la historia del bebé criado por los lobos, y, a juzgar por el resultado obtenido, parece que sus creadores lo han conseguido.

La primera aproximación a la historia verdadera llega en el desarrollo de las fases, que se ajusta al del relato original. De esta forma, se puede disfrutar con el



Master System



Master System



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Destaca, sobre todo, el parecido con los personajes de la película. Y además, no falta ninguno.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Justitos, justitos, eso sí, rápidos y suaves como pocos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Las mismas melodías de la película, pegadizas y con un ritmo incomparable.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Estamos ante un juego bastante difícil y largo. Es decir, que tienes juego para rato...

OPINION

«El Libro de la Selva» lleva el sello de calidad Disney y sigue la línea de anteriores adaptaciones que tienen como fuente la famosa compañía norteamericana. En todo momento se ha buscado la mayor similitud posible con la película, tanto en el aspecto gráfico como en el sonoro, lo cual es de agradecer. Sin embargo, la dificultad que entraña acabar el juego (se parte sin ninguna continuación, aunque es posible conseguirlas durante la partida) le resta el toque que haría que este cartucho pasase de la categoría de "muy bueno" a la de "excelente". De todas formas, no por eso deja de gustarnos la magia y fantasía que desprende.

TOTAL 85

Un juego de plataformas verdaderamente bonito, fiel a la historia que nos cuenta la película de Disney.













A lo largo del juego, Mowgli y tú descubriréis que no todos los animales de la selva son vuestros amigos.

viaje inicial de Mowgli por la jungla, de su paso por el río subido en la panza de Baloo, del encuentro con el Rey Lui en las ruinas de la ciudad de los monos, y hasta del enfrentamiento final con el temible Shere Khan.

Como habréis podido comprobar, tampoco falta en el juego la presencia de los entrañables personajes que tan buenos ratos nos han hecho pasar: el niño Mowgli, el oso Baloo, el elefante Coronel Hati, la pantera Bagheera, la serpiente Kaa, el mono Rei Lui o el tigre Shere Khan.

La mecánica de los diferentes niveles es muy parecida, con las plataformas como elemento principal y la misión de encontrar y recoger ocho esmeraldas en casi todas ellas. Sin embargo, existen di-



Que no nos falte ninguno

Tanto los amigos (Baloo, Bagheera...) como los enemigos (Kaa, Rey Lui, Shere Khan...) de Mowgli han querido estar junto a él en este cartucho, con lo cual tenemos una magnífica adaptación de la historia original al videojuego. Ninguno se lo ha querido perder. ¡Y la verdad es que no no extraña!



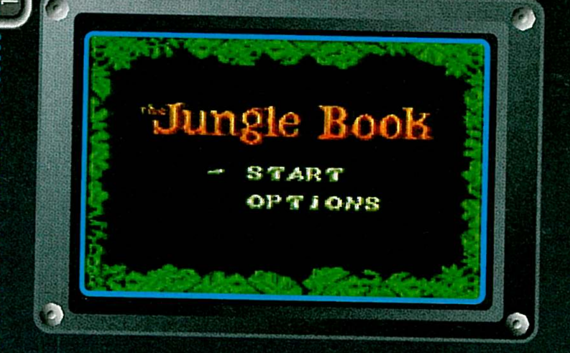






Virgin • Plataformas • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 12

Game Gear



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Gráficos

Exactos a los de la versión para Master, pero cortados por el tamaño más reducido de la pantalla.

Movimiento

En su paso a la portátil, Mowgli no hace gala de su movilidad, pero sí conserva su rapidez.

Sonido

Se mantienen las alegres "tonadillas" conocidas por todo el mundo.

Jugabilidad

Tan complicado como el juego de Master System. Un reto de los difíciles.



Game Gear



Game Gear



Game Gear


Game Gear

ferencias destacables, pues mientras en unos prima la puntería a la hora de lanzar los innumerables plátanos de que dispone Mowgli como arma contra todo enemigo que aparezca (principalmente monos y serpientes), en otros es la habilidad y la rapidez en el salto lo que debemos ejercitar.

En todo caso, lo que es común a todos ellos es la presencia de una cuenta atrás que nos limita el tiempo que tenemos para pasar cada fase, pero que generalmente no supone obstáculo alguno para hacerlo sin dificultad.

Para completar la fidelidad del cartucho respecto a la historia por todos conocida, la música de las distintas etapas se corresponde también con la que pudimos escuchar en los diversos pasajes de la archiconocida película.

Así tenemos ante nosotros un cartucho, tanto en Master System como en Game Gear, que recrea perfectamente el espíritu de aquélla. Una vez más, el mundo del videojuego se nutre de esa fantástica fuente que es Walt Disney, cosa que los aficionados siempre agradeceremos.

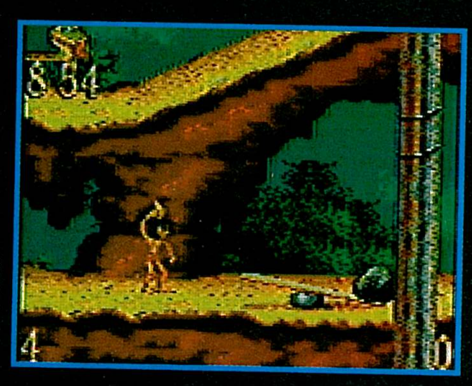
¡Que la fiesta continúe!

El alimento propio de los monos, el plátano, será el principal arma con que contará Mowgli.

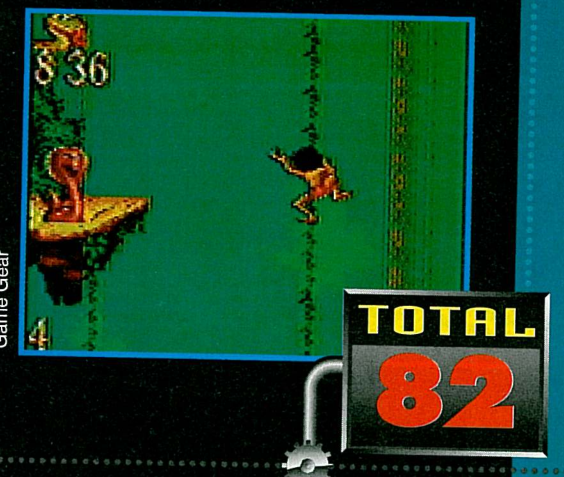
OPINION

Si has leído la opinión que hemos dado para la versión de «El Libro de la Selva» en Master System, conocerás ya en buena medida lo que representa su correspondiente adaptación para Game Gear. ¿Que por qué? Muy simple: los dos juegos son gemelos en lo que a gráficos y música se refiere, por lo que es inútil que repitamos lo que ya hemos dicho anteriormente.

No obstante, existe un punto que hay que reseñar, y es el hecho, lógico por otra parte, de que los escenarios aparezcan cortados debido al tamaño de la pantalla. Esto acarrea problemas de visión a la hora de saltar, pero no influye demasiado en la calidad final del juego.



Game Gear



Game Gear

TOTAL 82

«Jungle Book» para Game Gear es el hermano gemelo de la versión para Master System. Es decir: es muy bueno.

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

ToeJam & Earl 2

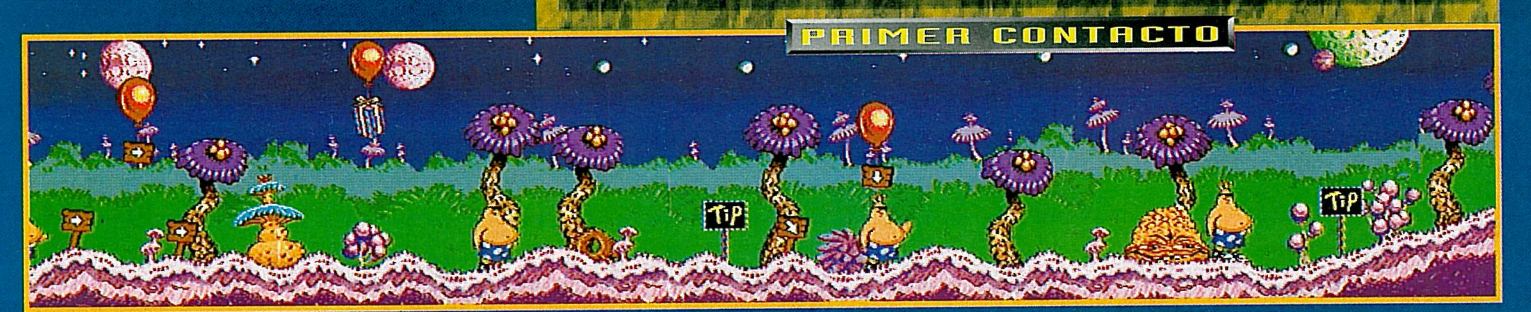
Invasión Rapera

Para la mayoría de la gente, la llegada de las vacaciones de verano es siempre motivo de alegría y de ilusión. Pero para el pobre señor Elías esta época le resulta más insoportable y difícil de llevar cada año. La causa de sus preocupaciones no son los mosquitos, ni la pérdida del equipaje, ni las intoxicaciones, ni el dineral del hotel, ni la visita de dos



En esta ocasión la misión de estos dos alienígenas consistirá en expulsar de su planeta a los molestos visitantes terráqueos. Para ello deberán localizarlos con el "scanner", sacarlos de sus escondites -sacudiendo árboles, plantas o abriendo las alcantarillas- y reducirlos con botes de conserva. El problema es que no siempre se presentan de uno en uno y, cuando lo hacen en grupo, las posibilidades de salir vivos del lance disminuyen que da gusto. Atención especial a las trampas y demás sorpresas, que el jueguecillo está plagado de ellas.

PRIMER CONTACTO















Los marcianos desperdigados por las fases son una fuente inagotable de información y trucos.

El paso de un nivel a otro corre a cargo de este curioso personaje y su trampolín gigante.

semanas de la suegra... no, no, nada de eso: el verdadero problema son los niños.

A Ana, la mayor de las chicas, no le gusta la montaña, odia el campo y los pueblos, aborrece a los pajarillos y se pasa todo el santo día gritando que quiere ir a la playa con sus amigas. Y si no se hace lo que ella quiere, se pone a comer y comer hasta que tienen que ingresarla en el hospital.

Elías hijo no soporta veranear dos años en el mismo sitio, disfruta oponiendose a los demás -sobre todo si hay varios de acuerdo- y amenaza con deprimirse hasta enmudecer para siempre.

La que menos papeletas plantea es la pequeña Cristina, que no dice nada. Sabe muy bien que con sus problemas de alergia al agua del mar, al sol, al aire, a las nubes, a los turistas, a todo y cuanto

Estos simpáticos raperos son dos viejos conocidos de los buenos aficonados de Sega. Ahora regresan a la Mega Drive con un cartucho repleto de colorido, sentido del humor y marcha, sobre todo mucha marcha.

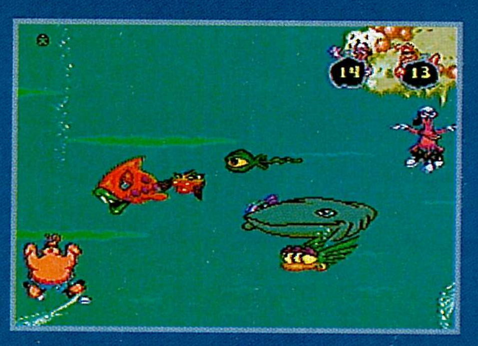


se le antoja, la familia Manso está siempre a sus pies.

Con estas joyas de hijos no es de extrañar que Elías haya visto con buenos ojos la oferta de la compañía "Mutan Travel", especializada en viajes espaciales a Marte y alrededores. En el folleto se contaban maravillas del planeta rojo y aunque no había grandes diferencias físicas entre los marcianitos y algunos de sus vecinos, los alienígenas parecían más simpáticos y divertidos. Además el plan tenía un aliciente extra: la compañía de la suegra quedaba prácticamente descartada.

Cuando los niños apoyaron en pleno la propuesta, el matrimonio Manso sintió una enorme alegría, pero inmediatamente empezaron a recelar. Si los tres monstruitos estaban de acuerdo... no era un buen presagio, sin duda.







Divertidos Compañeros de Viaje



En este cuadro podéis observar algunos de los curiosos personajes que aparecen en este sensacional juego.En la parte superior están retratados en plena faena los incordiantes terrestres. Abajo, podéis contemplar a los vecinos y amigos de nuestros dos marcianos preferidos. Como veis, todo un plantel de monstruitos de uno y otro planeta.

Las sospechas no son infundadas porque, cansados de tanto turista, los habitantes de Marte han decidido tomar cartas en el asunto y mandar de vuelta a la Tierra a cuanto curioso ose pasarse por allí. Para llevar a cabo esta difícil misión han elegido a Toe Jam y Earl, los dos personajes más marchosos de la galaxia.

Armados con frascos para envasar terrícolas, nuestros viejos amigos inician la búsqueda de pesados fotógrafos, niños maleducados que tiran tomates o pegan dolorosísimas patadas en las espinillas, tenores semidesnudos, gordas acompañadas de caniches, obreretes ruidosos y demás invasores de su planeta.

Lo malo es que los visitantes casi siempre están escondidos entre las plantas o encerrados en las alcantarillas y, al inspeccionar estos lugares, Toe Jam y Earl sufren en sus carnes el ataque de neumáticos, bolos o cubos de basura. Estas dolorosas sorpresas hacen aconsejable el empleo del "Funk Radar", artefacto crea-









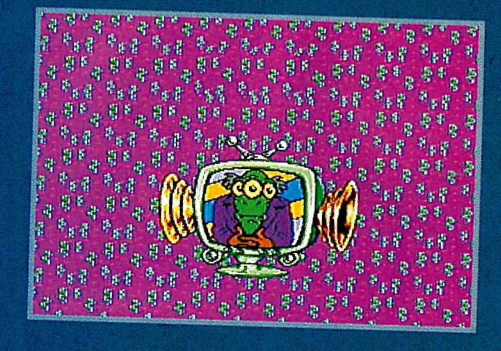




Este pato con su alfombra volante es uno de los pesados terrícolas a cazar con nuestras latas de conserva.



Al final de cada fase nos espera la nave creada para llevar a los terrícolas a su lugar de origen: la Tierra.





do para mirar através de los objetos y al que se le ha añadido un sensor localizador de humanos. Otras ayudas serán los consejos ofrecidos por otros alienígenas del lugar, quienes están tan interesados como nosotros en mandar a todos los terrícolas de regreso a su planeta.

Estos son sólo algunos de los elementos que encontraremos en este divertido y genial arcade de alegres gráficos y variadas fases, con el que reviviremos las alocadas desventuras de nuestros dos extraterrestres preferidos.

Pero borraros de la cabeza el juego que apareció hace casi dos años. Este tiene muy poco que ver con él y podemos aseguraros que se ha convertido en un serio candidato al juego más destornillante del siglo. ¡No os lo perdáis!





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Gráficos llenos de colorido. Personajes y escenarios realmente divertidos, variados y muy bien realizados.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Los protagonistas se comportan como atletas. Los movimientos de pantalla y varios planos de scroll completan unos excelentes movimientos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

La música y los efectos sonoros son el apartado más logrado de este sensacional juego. Para escuchar con unos buenos cascos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Con la gran variedad de fases, la posibilidad de dos jugadores simultáneos y varios niveles de dificultad, la jugabilidad es total.

OPINION

La segunda entrega de «Toe Jam and Earl» ha supuesto una agradable sorpresa. Si exceptuamos a los dos protagonistas y algunas de las melodías, todo lo demás es completamente original y nuevo, desde la visión y desarrollo del juego hasta las opciones de scanner para la visión del interior de los objetos.

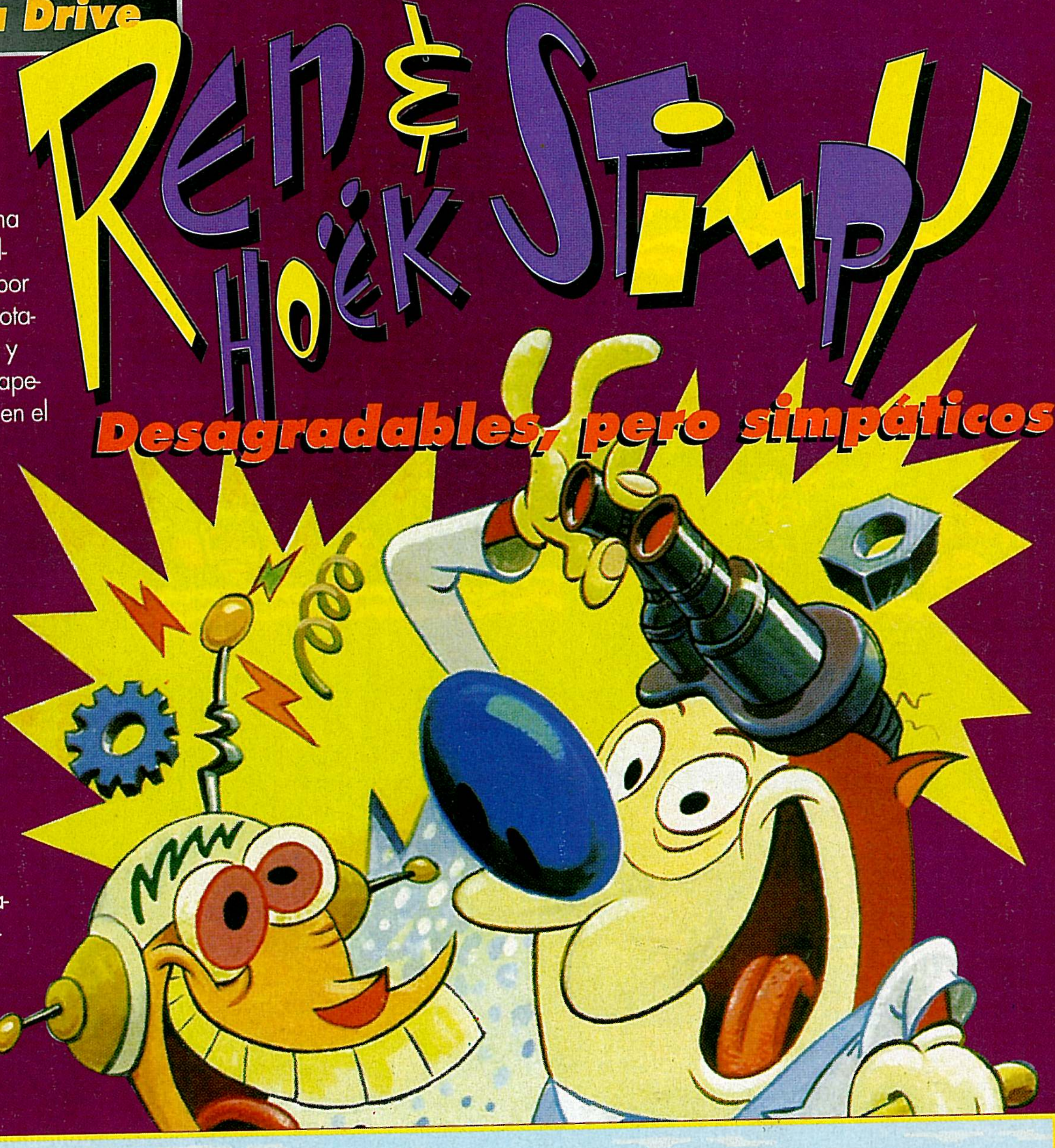
Además cuenta con una realización más brillante y llamativa, y con un buen repertorio de ingeniosas pruebas como la del concurso de salto o el de ritmos. La dificultad de algunas fases no resta apenas jugabilidad al conjunto si tenemos en cuenta los passwords y la divertidísima opción de dos jugadores simultáneos.

TOTAL 91

La segunda parte de las aventuras de estos dos raperos es un auténtico despliegue de jugabilidad y diversión. ¡Dale marcha a tu Mega!

Ren & Stimpy

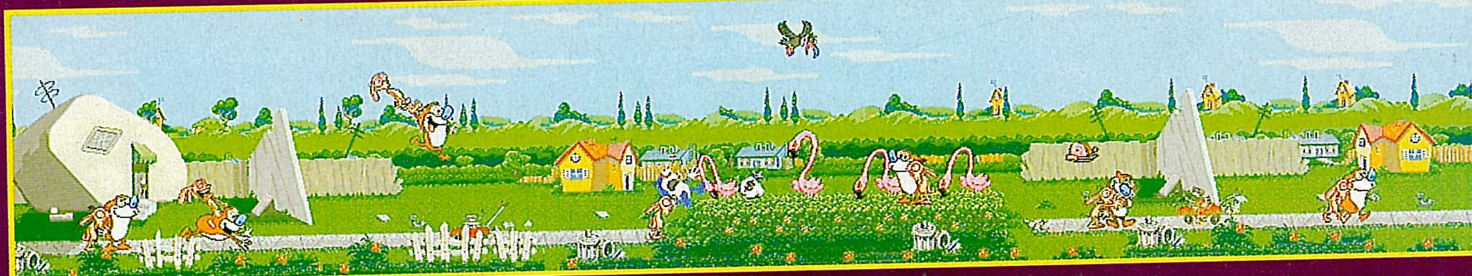
Desagradables, pero simpáticos



Rodrigo Minola es un honrado trabajador de esos que se esfuerzan duramente toda la semana para ganarse el sueldo. No es extraño, por tanto, que llegue agotado al fin de semana y que lo único que le apetezca sea tumbarse en el sillón de su casa a disfrutar de su mayor entretenimiento (aparte de visitar a una mujer algunos años mayor que él adicta a los videojuegos): ver todos los capítulos de los dibujos animados de «Ren and Stimpy».

Sin embargo, un obstáculo insalvable en forma de novia le impide aprovechar su tiempo de ocio. Se llama Esther Remoto, y no le deja ni a sol ni a sombra: "Rodrigo, llévame al teatro"; "Pirulín, que estrenan Aladino"; "Capullito de Alhelí, ¿nos vamos a Eurodisney?"

Y ahí está el sufrido Rodrigo perdiéndose su serie favorita por satisfacer los capri-

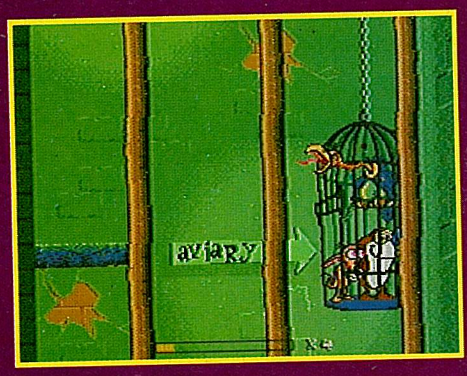


PRIMER CONTACTO

En las distintas fases de este «Ren and Stimpy» se mezcla el arcade con las plataformas. Algunas, como la que véis arriba, consisten en avanzar esquivando todos los obstáculos que se presenten, mientras que en otras tendréis que, por ejemplo, escalar edificios. A lo largo de la partida podréis cambiar de personaje cuantas veces queráis, lo que os permitirá disfrutar tanto con uno como con otro. ¡Vaya gozada!



Entre las divertidas habilidades de Ren y Stimpy está la de convertirse en globos. En ese estado deberán atravesar un nivel completo.

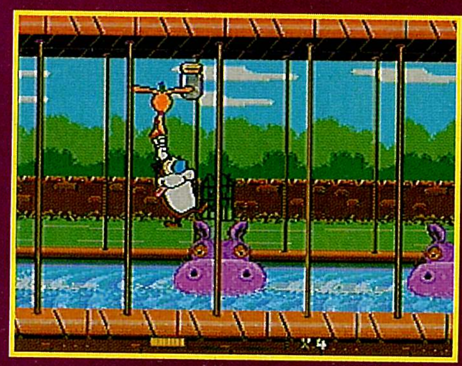


Ni enjaulados, como en esta pantalla, se estarán quietos nuestros dos protagonistas: Sus travesuras serán continuas a lo largo de todo el juego.

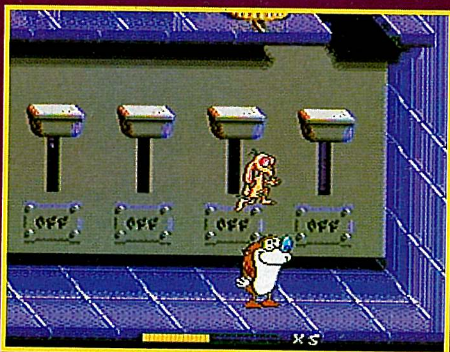
Sega • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Fases: 5







En la aventura de Ren y Stimpy cabe cualquier cosa, ¡hasta la visita a un peligroso zoo lleno de voraces fieras!



Para que todo vuelva a la normalidad, nuestros dos personajes tienen que apagar la "Mutant-o-Matic".

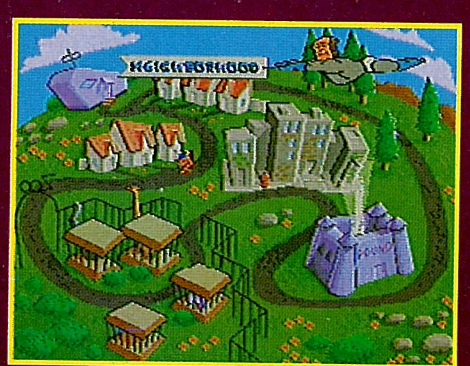
chos de su hiperactiva prometida.

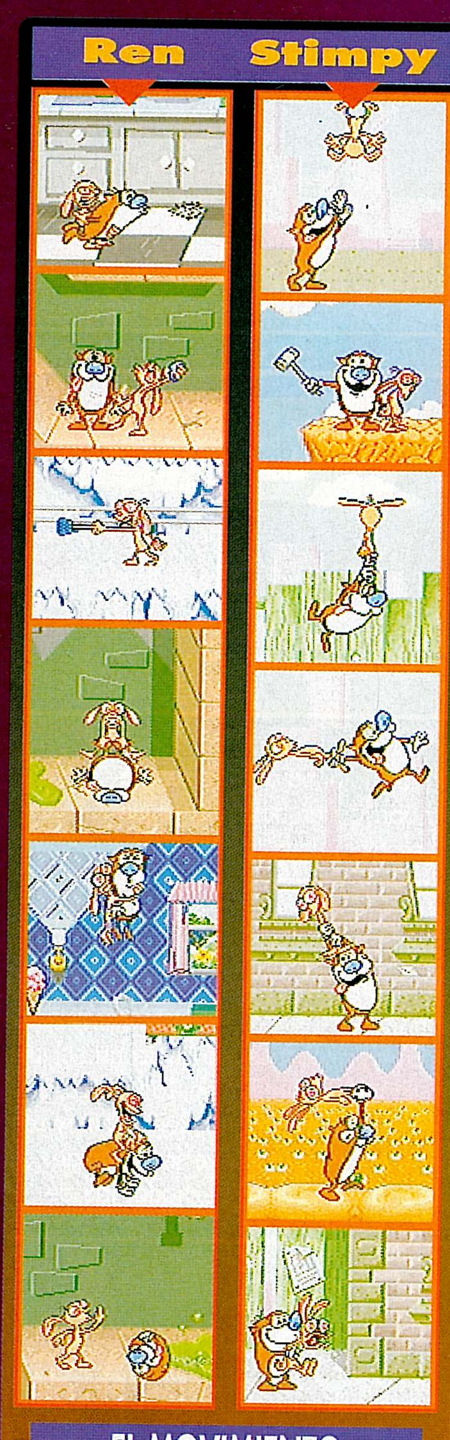
Pero en el interior de todo hombre sumiso se esconde un volcán en ebullición y el protagonista de nuestra historia no iba a ser menos. Rodrigo tiene un plan perfecto para seguir divirtiéndose con sus personajes favoritos. El primer paso es comprar una Mega Drive, para hacerse, acto seguido, con el nuevo cartucho protagonizado por sus amados Ren y Stimpy. A partir de ahora, no tendrá más que meter la consola en la maleta cuando a su amada se le antoje ir de viaje y ponerse a jugar en cuanto llegue al hotel de turno.

Desde luego, el desembolso merece la pena, porque la aventura de Ren y Stimpy se caracteriza, ante todo, por trasladar al cartucho toda la simpatía y originalidad de los dibujos animados: Resulta que la última ocurrencia del bobalicón Stimpy ha sido inventar la "Mutant-o-matic" (una máquina que transforma la basura en deliciosa comida), pero algún fallo al montarla ha hecho que estalle y se produzcan peligrosas mutaciones en las cosas más inofensivas.

¡Cómo se lo pasa el sin par Rodrigo tratando de recuperar todas las piezas de la máquina para así poder ensamblarla de nuevo y apagar todos sus interruptores! Lo que más le divierte no es únicamente la posibilidad de jugar con Ren o con Stimpy, sino el hecho de que aparezcan los dos juntos en la pantalla, lo que permite que se utilicen el uno al

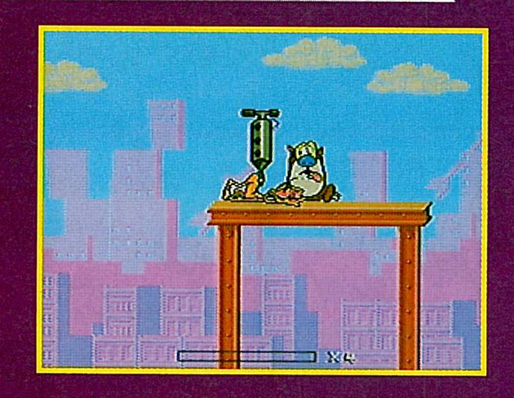


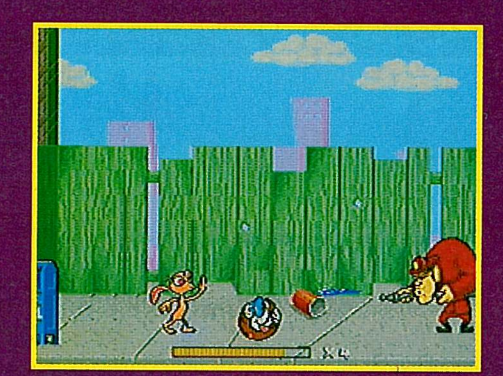




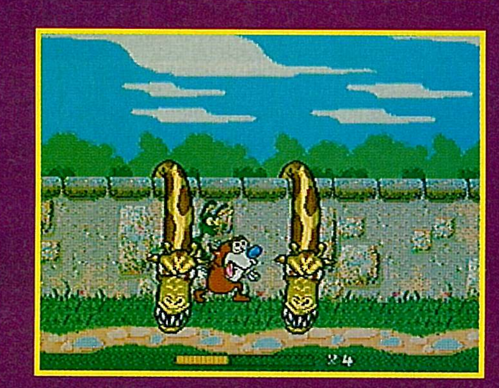
EL MOVIMIENTO SE DEMUESTRA JUGANDO

Jugando con Ren o con Stimpy (o con los dos a la vez si participan dos jugadores), la gama de movimientos de que disponéis es tan variada como simple de realizar. Como tampoco anda escasa de humor, sino todo lo contrario, el resultado es un juego de los que espanta el aburrimiento con sólo ponerlo.



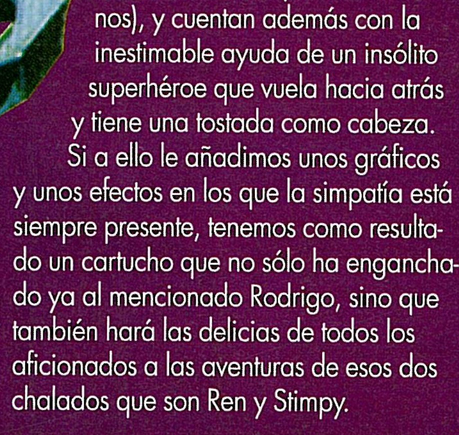






otro como arma arrojadiza, medio para saltar, pala, etc. (si juega él sólo, puede cambiar de personaje en cualquier momento de la partida, mientras que si lo hace junto a su novia cada uno de ellos manejará a cualquiera de los protagonistas).

En las cinco fases de que consta el juego (El Vecindario, El Zoo, La Ciudad, La Cárcel y El Extrarradio), Ren y Stimpy se enfrentan a los más diversos enemigos en los lugares más insospechados (desde



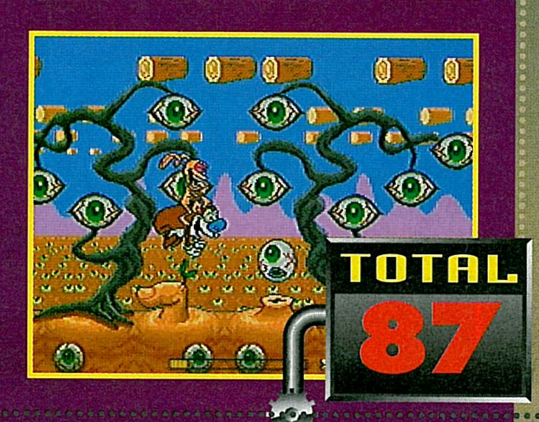
una nevera a una jaula de monos), y cuentan además con la inestimable ayuda de un insólito superhéroe que vuela hacia atrás y tiene una tostada como cabeza.

Si a ello le añadimos unos gráficos y unos efectos en los que la simpatía está siempre presente, tenemos como resultado un cartucho que no sólo ha enganchado ya al mencionado Rodrigo, sino que también hará las delicias de todos los aficionados a las aventuras de esos dos chalados que son Ren y Stimpy.











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

De lo más divertido que puedas encontrar. Además, tanto los escenarios como los personajes están magníficamente realizados.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Las perrerías que se hacen los dos personajes son simpáticas, numerosísimas y tremendamente fáciles de ejecutar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Los efectos sonoros son bastante originales. La música no aporta nada nuevo a la "discoteca" Mega Drive.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Un poco por debajo de su calidad gráfica. Y cinco fases nos saben a poco después del despliegue de humor que presenta.

OPINION

Después de ver algunos capítulos de la serie televisiva, era todo un interrogante que el videojuego protagonizado por Ren y Stimpy conservase todo el humor de aquélla. Afortunadamente, unas partidas han bastado para comprobar que este cartucho es de los más divertidos que se puedan encontrar entre los disponibles actualmente para Mega Drive: la animación de los personajes es admirable, tanto por sus gestos como por sus movimientos, y los efectos sonoros son igual de graciosos. La pena es que sean solamente cinco las fases de que consta, pues convierten en muy corto un juego absolutamente destacable en el resto de los aspectos.

TOTAL 87

Un videojuego tan alocadamente divertido como la serie de televisión. Es... diferente.

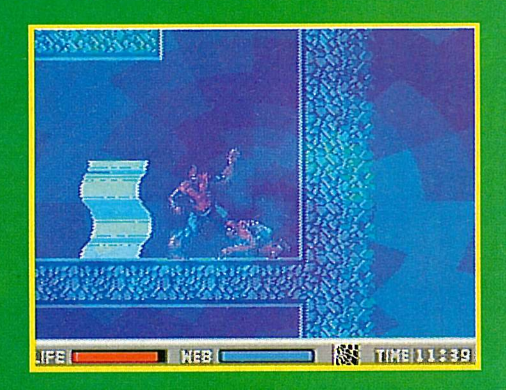
the AMAZING SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN

A la Caza del Esbirro

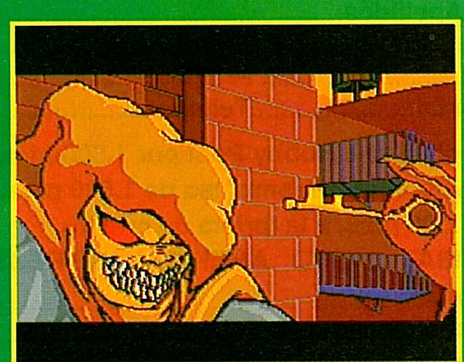
Cuando Julián Lago dice que no, es que no. Y ya pueden interceder Carmen Sevilla, Cañizares, la Pantoja o el mismísimo Espinete, que el periodista más comprometido con la causa de la verdad, no ha de ceder ni un sólo milímetro ante las presiones. Lago, que no tiene ni un pelo de tonto, sabe que su espacio televisivo depende de una selección cuidadosa de los temas, de que estos no caigan en lo chabacano y que, por supuesto, sean de un indiscutible interés público.

Si él se ha comprometido con el cabecilla de la familia Degollez Destrozavidas, Caín "El Matanzas", para que se defienda de esas 343 acusaciones de asesinato múltiple con nocturnidad y palabras obscenas, no puede dejarlo en la estacada -y más vale que no lo intente-. Su público no se lo perdonaría y, posiblemente, Paco Lobatón y Nieves Herrero tampoco.

Estando así de crudas las cosas, fueron inútiles todas las súplicas de Spiderman para que le dejaran someterse a la



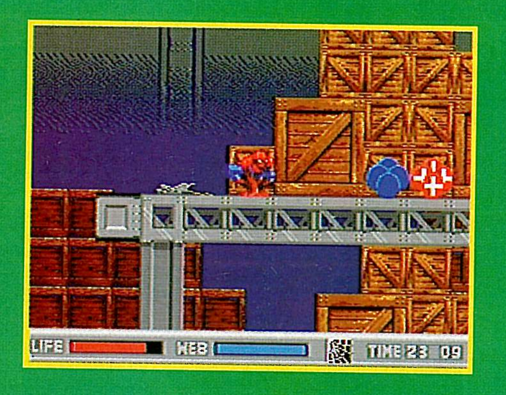
Muchos son los enemigos y alguno incluso tan inesperado como la imágen del propio Spiderman reflejada en un espejo deformador.

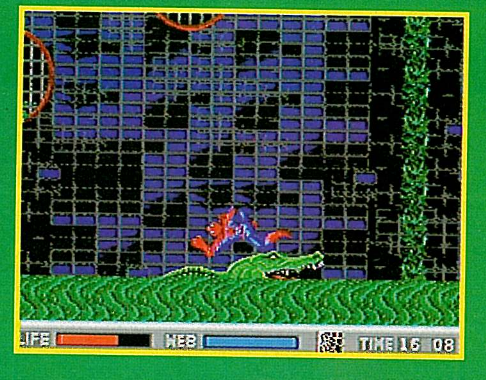






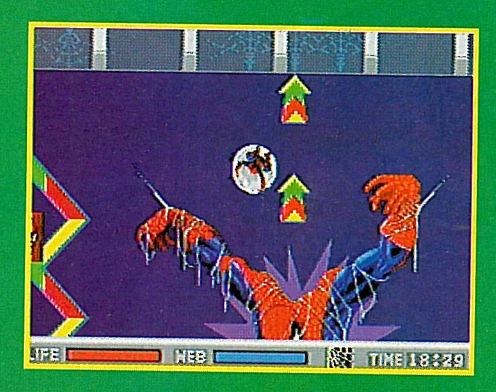
Sega • Arcade • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 3 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 45













"Maquina de la Verdad" del Doctor Gelt y demostrar a la audiencia su inocencia en el turbio asunto de la bomba atómica que amenazaba a la ciudad de Nueva York. Al hombre-araña le parecía increíble que tan delicado y peligroso asunto, como una amenaza nuclear, no sembrara el pánico en la población, que no se pusieran en máxima alerta a las fuerzas armadas, que no se preparara un plan de evacuación y, en fin, que nadie hiciera nada. Y lo más humillante era que Caín "El Matanzas" despertara más simpatías que el propio Spiderman tras ser acusado por el malvado Kingpin de ser un criminal sin escrúpulos y ponerle precio a su cabeza. De súper-héroe a villano en 24 horas, que es, precisamente, el tiempo que falta para la gran explosión atómica.

Para evitarla, Spiderman tendrá que recuperar de las garras de los esbirros de







GRÁFICOS FX



El soporte del CD no ha contribuido a aumentar la brillantez de los gráficos que, pese a su variedad y alguna idea original, se mantienen en sintonía con los empleados habitualmente en Mega Drive. Esto no quiere decir que sean malos, sino que en general son poco espectaculares y sencillos. Se esperaba más de la primera aparición de Spiderman en Mega CD.

SONIDO FX



Parece increíble que a una banda sonora tan excepcional como la de Spiderman se hayan añadido unos efectos tan pobres y escasos. La diferencia entre ambos aspectos es abismal. Si la música resulta muy apropiada a la acción y da gusto oír el sonido de la guitarra, los efectos son más bien castañeros y monótonos. Una lástima.

TÉCNICA CD

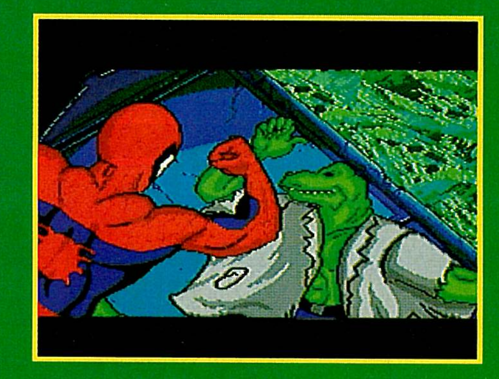


La estructura del juego resulta bastante atractiva, y las abundantes secuencias animadas con diálogos nos acercarán al trepidante mundo de los cómic de Spiderman.
La variación más interesante con respecto a los clásicos juegos de plataformas se centra en la posibilidad de seleccionar nuestros objetivos y el orden de prioridades.

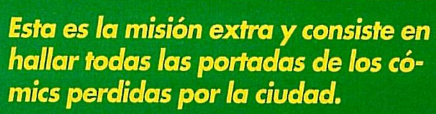
La aportación del CD se ha concentrado principalmente en la música y en algún pequeño detalle, pero no en el propio desarrollo del juego.











Esta es la misión extra y consiste en hallar todas las portadas de los cómics perdidas por la ciudad.

Kingplin las cinco llaves que desactivan la bomba. El problema es que estos personajes están escondidos por las turbulentas calles de una ciudad tomada por bandas y policías con órdenes estrictas de eliminarle.

Octopus, Lizard, Electro, Sandman, Hobgoblin, Venom, Mysterio, Vulture y del jefe de todos ellos, el perverso Kingpin deambulan por un escenario en el que nuestro héroe deberá completar 45 misiones y dar buena cuenta del Dr.

Además de una buena provisión de redes y unos puños de acero, Spiderman contará con algunos golpes especiales para defenderse de perros, navajeros, agentes, motoristas, gorilas, ratas, murciélagos y otros tantos enemigos que habitan en las calles, parques y cloacas de Nueva York.

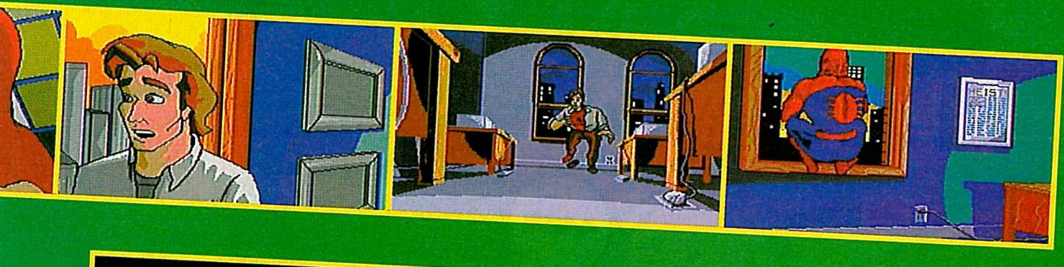
Un juego con tanta acción requiere algunas ayudas que restañen las heridas y



Atrapa a Estos Bichos



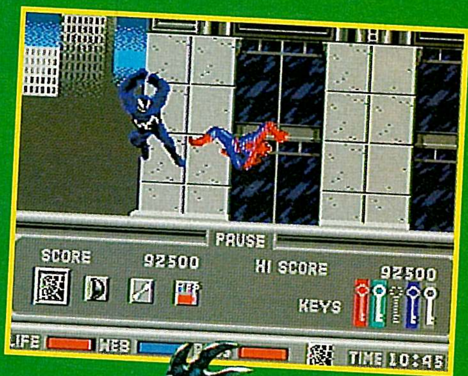
Si Spiderman quiere salvar la ciudad de un trágico fin, deberá cazar con sus redes a estos indeseables capitaneados por el cruel Kingpin (en el centro de la red). Antes de dar buena cuenta del gordo cabecilla tendrá que reducir a sus ocho secuaces: Dr. Octopus, Lizard, Electro, Sandman, Hobgoblin, Venom, Mysterio y Vulture. Para acabar con algunos de ellos necesitaréis estrujaros el cerebro muy mucho. Y si no os lo creéis, esperaos a tener un enfrentamiento con Sandman.







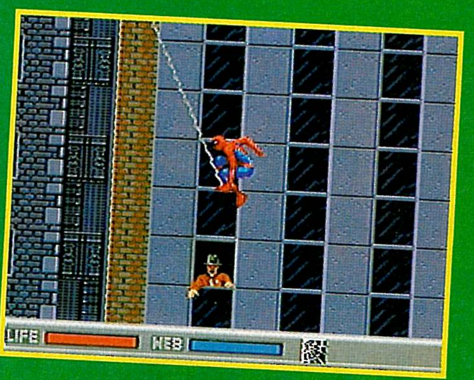


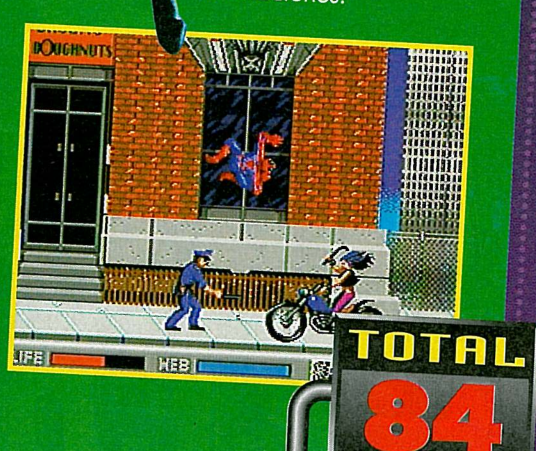


rellenen las reservas de telas de araña de nuestro protagonista. Por suerte, no nos faltarán botiquines y depósitos a lo largo de esta aventura. Si esta ayuda no fuera suficiente contaremos con un password cada vez que eliminemos a uno de los secuaces de Kingpin.

Para los más atrevidos existe una misión excepcional en la que deberán hallar todas las portadas de los cómic repartidas a través de las 45 misiones.

Un atractivo más a añadir a este compacto de excelentes melodías y variados escenarios en el que sólo desmerecen los efectos sonoros y los gráficos por su falta de espectacularidad. Los amantes de los cómic encontrarán su estructura y desarrollo muy similar a la de los tebeos, y disfrutarán más, si cabe, con sus abundantes animaciones.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Aunque el juego posea gran variedad de escenarios y enemigos, su realización está un poco falta de espectacularidad.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Spiderman cuenta con un repertorio de movimientos muy completo. Su velocidad adecuada nos permitirá defendernos sin complicaciones.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

La excelente banda sonora del más genuino rock se ve empobrecida por unos efectos sonoros malos y machacones.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

45 misiones de una duración aceptable con gran cantidad de enemigos finales y una dificultad moderada nos aseguran horas de diversión.

OPINION

Spiderman ha asumido la responsabilidad de representar a los súper-héroes en el formato CD y hay que decir que lo ha hecho de una manera bastante digna. El programa tiene aspectos realmente brillantes, como la movilidad del protagonista, el número de fases, la extraordinaria banda sonora o la originalidad de algunas de sus fases -por ejemplo, la de Pinball-.

Lo malo es que estas bondades se han mezclado con otro elementos que, sin ser malos, carecen de la brillantez y dejan un mal sabor de boca. Los efectos sonoros, por ejemplo, son bastante lamentables y no deberían tener cabida en un juego para CD.

TOTAL 84

Un muy buen juego cargado de acción y con un sin fin de fases. Especialmente recomendado para los fans del hombre-araña.



ROBOCOP versus TERMINATOR

No Diga Acción, Diga Robocop

Sinforoso Ridueñas siempre había sido un maniático de la limpieza. Desde muy pequeñito se empeñaba en pedirle a los Reyes Magos tambores de Colón en vez de los juguetes tradicionales, y sus primeros ahorros juveniles los gastó en comprar un cubo y una fregona, de cuyo manejo no tardó en ser un virtuoso.

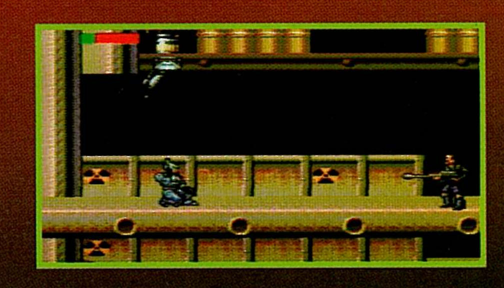
Esta obsesión suya le causó no pocos problemas, como aquella vez en que una novia le dejó porque se negaba a besarla hasta estar seguro de que se había cepillado los dientes después de comer. Tampoco fue manca la que se armó cuando se encadenó ante la puerta de una fábrica de lavavajillas porque comprobó que no podía limpiar 34 platos seguidos con una sola gota del producto, como se decía en el anuncio. Sin embargo, la ocurrencia que cambió su vida fue la de presentarse como voluntario, tras leer en un periódico un anuncio de la policía en el que se buscaba gente para limpiar las calles de Detroit. ¡Su sueño por fin cumplido!¡Su manía puesta al servicio

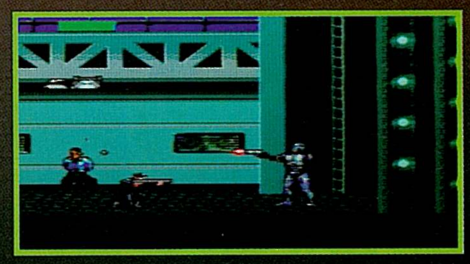
PRIMER CONTACTO

Los primeros enemigos a los que tendremos que enfrentarnos no son los fríos y letales terminators, sino simples ladrones de tres al cuarto. Más adelante, la cosa se complicará bastante, pero también contaremos con la ayuda de armas más potentes, "potitos" que nos restauran la energía y valiosas vidas extra. Con eso y una buena puntería debe bastar para que la paz vuelva a reinar en la Master.

Virgin Games • Acción • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 10









Haz buen uso de las armas y de los potitos para terminar con los enemigos.

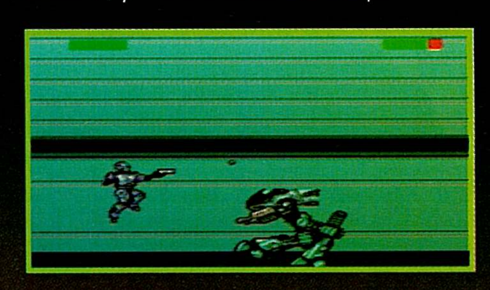
Los escenarios te sumergerán en el ambiente propio de los terminators.

de la sociedad! Sin embargo, cuando en la comisaría central le revistieron de acero y le armaron hasta los dientes, Sinforoso comenzó a sospechar que su metedura de pata había sido histórica. Le necesitaban para limpiar las calles, efectivamente, pero para limpiarlas de delincuentes y terminators. A partir de entonces, dejó de ser Sinforoso para pasar a llamarse... Robocop.

Ante sí tenía diez misiones que cumplir, a cada cual más peligrosa: su tarea comenzaría por acabar con el "pequeño" problema que suponían unos cuantos delincuentes callejeros, pero se iría complicando progresivamente. Después vendría la visita a una fábrica de productos químicos o el rescate de rehénes en un edificio, pero lo verdaderamente peligroso estaba todavía por llegar. Sus superiores guardaban para él el encargo de adentrarse en la laberíntica guarida subterránea que el ejército de terminators tenía en la ciudad, y en ella tendría que enfrentarse a cientos de estos robots asesinos, que para colmo necesitaban de varios disparos para caer muertos.

Las únicas facilidades que encontraría nuestro amigo iban a ser varios tipos diferentes de arma, botes de comida para niños que le restaurarían la vitalidad perdida y varias vidas extra que le resucitarían cuando cayese en combate. Con estas ayuditas, Sinforoso-Robocop ya no temía a los enemigos finales de cada fase, ni siquiera al jefe supremo que le esperaba al término de las diez misiones. Las noticias de su valentía corrieron como la pólvora. Pronto se supo que la acción ya tenía nombre, y ese era el de Robocop.











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Sobresalientes. Desde el parecido de Robocop con el personaje de la película hasta la calidad de los enemigos, todo genial.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Toda la acción que puedas imaginar condensada en el menor y más simple número de movimientos posible.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Robocop está demasiado ocupado limpiando las calles como para preocuparse de la calidad sonora del cartucho que protagoniza.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

LLegar hasta el final resulta bastante complicado, pero entre las cualidades del robo-agente está la de engancharte si remisión.

OPINION

Un videojuego que lleva en el carnet de identidad los nombres de los protagonistas de dos de las películas de ciencia-ficción de más éxito de los últimos años no podía ser un muermo de ninguna de las maneras, y menos teniendo como antecedente la sugerente versión para Mega Drive. Después de jugar unas vibrantes partidas, nos es grato anunciaros que el «Robocop vs Terminator» para Master es un magnífico cartucho en el que la acción no nos deja respiro y se ve, además, acompañada por unos gráficos de primera calidad. ¿Defectos? Una música compuesta por el peor de los enemigos de Robocop y, si puede calificarse como tal, una violencia quizá excesiva.

TOTAL 88

Acción sin tregua y muy buenos gráficos contemplan el enfrentamiento entre Robocop y el ejército de Terminators.



JAMES POND 3
OPERATION STARFISH

Sólo Para Tus Quesos

No habían transcurrido más de tres días desde su última derrota a manos del superagente James Pond, cuando el Dr. Maybe ya estaba maquinando una nueva y maléfica forma de hacerse con el poder mundial. De su aviesa mente salieron las más disparatadas ideas, sólo comparables al proyecto de hacer que Maribel Verdú se convierta en cantante de boleros. Véase si no, como muestra, esta pequeña selección de algunos de los pensamientos que pasaron

Electronics Arts • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • N.dificultad: 1 • Continuac.: Passwords • Fases: Más de 125





La salida de cada fase está señalada por un pivote como el que aparece en la parte superior de esta pantalla.

PRIMER CONTACTO





Nivel tras nivel, James Pond tendrá que hacer uso de su habilidad física (potenciada por las piernas que sustituyen a la cola que tenía en los anteriores capítulos) y de los distintos ítems que puede recoger, para enfrentarse a todo enemigo que salga a su encuentro (ratones generalmente). Con esto y una paciencia infinita para superar la larga duración de su aventura, podrá llevar a buen término la misión que le han encomendado.

por su cabeza, pero que no llegaron a cuajar: La primera consistía en repetir continuamente por todas las cadenas de radio y televisión el debate parlamentario sobre el nuevo proyecto de ley de arrendamientos urbanos (enmiendas a la totalidad incluidas). Tras varias horas en antena, el atontamiento de la población sería tal que al Dr. Maybe no le quedaría más que presentarse como el hombre que repondría los culebrones y los "reality shows" para que el mundo cayese rendido a sus pies.

Una alternativa al plan anterior hubiese sido crear una empresa de reparto de bocadillos de chistorra a domicilio (Fast Chistorra). Como el éxito comercial estaría asegurado, el siguiente paso hubiese consistido en inyectar en el suculento manjar una sustancia hipnótica que transformase a los millones de clientes en esbirros del malvado doctor. Sin embargo, el plan que triunfó fue el de hacerse con el control del mercado mundial de queso, para lo cual se enviaron grandes cantidades de ratas a la luna. Allí se fabricaba un queso delicioso cuyo monopolio se











James Pond visitará diferentes escenarios lunares a lo largo de su recorrido por los innumerables niveles.

convirtió en el principal requisito para obtener el poder absoluto. Nuestro planeta estaba de nuevo en peligro, y sólo un superagente podría salvarlo: era un trabajo para James Pond, y el que os traemos es un cartucho para sus incondicionales.

La nueva misión del famoso pez destaca, sobre todo, por su larguísima duración, ya que consta de decenas de niveles diferentes en los que acompañaréis al protagonista en su viaje por la luna. Todos ellos, sin embargo, tienen una estructura similar, pues vuestro objetivo es siempre llegar hasta una especie de pivote que señala el final del nivel.

Evidentemente, el juego ni es tan simple, ni se reduce tan sólo a eso. Cada etapa descubre nuevos enemigos (generalmente ratones de los más diversos aspectos) y una amplia gama de ítems que podréis recoger y utilizar de distintas for-



La Luna Interminable

Esto que veis no es más que una pequeña parte del larguísimo camino que Pond deberá recorrer para poder enfrentarse finalmente al Dr. Maybe . Cada punto representa un nivel, así que os podéis ir haciendo una idea de lo que os espera...
















mas: paraguas que os permiten planear al más puro estilo Mary Poppins, pistolas galácticas que lanzan fruta, muelles para dar increíbles saltos, reactores voladores, televisores, dentaduras postizas, etc.

Haciendo un buen uso de todos estos objetos, llegaréis a descubrir los más curiosos escenarios (niveles ocultos incluídos), entre los que se cuentan parajes nevados, bosques lunares, tenebrosas cavernas y hasta lugares en los que las plataformas son frutas variadas. Y lo mejor de todo es que existe la posibilidad de retroceder hasta el nivel que se desee si es que os ha gustado especialmente o sois aficionados a aquéllo del "más difícil todavía".

Además, si sois observadores os daréis cuenta de que Pond ha "humanizado" su aspecto, pues la cola que lucía en anteriores aventuras ha sido sustituida por un par de piernas con las que puede caminar y correr incluso boca abajo.

Con estas características se presenta la «Operación Starfish de James Pond», un nuevo capítulo de las aventuras del superagente con escamas más famoso del mundo. Si no os cautivaron las dos entregas anteriores, quizá a la tercera vaya la vencida. ¿No váis a probarlo?








Gráficos (1–10)

Aunque en un principio sorprendan por sus originales diseños, el elevado número de fases hace que terminen por resultar repetitivos.

Movimiento (1–10)

Esta nueva aventura nos presenta un James Pond que goza de múltiples movimientos, aunque un tanto incontrolables.

Sonido (1–10)

Al igual que los gráficos, la música se ve perjudicada por lo largo que es el juego: termina siendo irremediablemente machacona.

Jugabilidad (1–10)

Estamos convencidos de que una aventura más corta, sin etapas tan iguales entre sí, hubiese tenido más jugo que ésta.

OPINION

El tercer capítulo de la carrera de James Pond como agente secreto al servicio de la Mega Drive es un juego notable, pero repetitivo a la larga.

Generalmente, el que un cartucho sea muy extenso suele ser sinónimo de diversión y jugabilidad, pero no ocurre así en el caso que nos ocupa: la excesiva duración de esta «Operación Starfish» hace que lo que en un principio eran unos gráficos brillantes y una melodía de gran calidad, se transformen en dos aspectos casi monótonos a fuerza de repetirse fase tras fase.

Aquí, sin duda, podría aplicarse el refrán que dice: "lo bueno, si breve, dos veces bueno".

TOTAL 78

Pond protagoniza un cartucho divertido, pero que acaba convirtiéndose en monótono debido al excesivo parecido entre las fases.

DEEP DUCK TROUBLE

DONALD 2

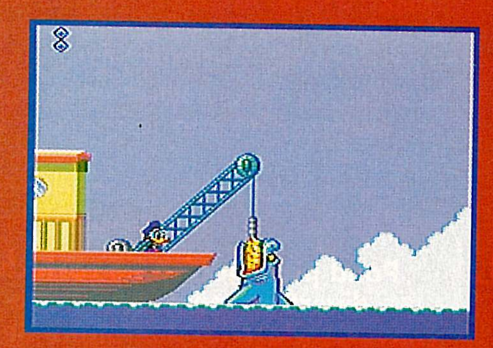
Donald Patea de Nuevo

Desde hacía algún tiempo, Donald no paraba de darle vueltas y más vueltas a un tema en su cabeza. Había llegado ya a la madurez y se hacía la pregunta que todos los patos se hacen a su edad: ¿qué va a ser de mi plumífera vida? Y eso que él era un actor famoso en el mundo entero, que había compartido éxito con estrellas de la talla de Mickey Mouse o Goofy. Sin embargo, las nuevas figuras de Disney venían pisando fuerte. Todos los jóvenes se fijaban ahora en la Sirenita, el niño de la selva, la Bella y la Bestia o ese presuntuoso de Aladino.

En la vida personal, las cosas no le rodaban mejor. El Tío Gilito seguía ocupándose únicamente de aumentar su riqueza (su último proyecto era lanzar una "OPA hostil" contra la empresa de bombillas montada por el genio de la lámpara), y qué decir de Juanito, Jorgito y Jaimito, sus sobrinos del alma.

Estaban ya creciditos y todas sus energías las gastaban en "patearse" las discotecas, llorar por un aumento en la







PRIMER CONTACTO

Los problemas le vienen a Donald nada más comenzar su aventura. La jungla será el primer escenario en el tenga que poner en juego su habilidad, pero la cosa no acaba ahí. Cinco fases más, muchas plataformas y enemigos por doquier están esperando el paso del pato más famoso de Disney. ¡Y no para pedirle autógrafos precisamente!

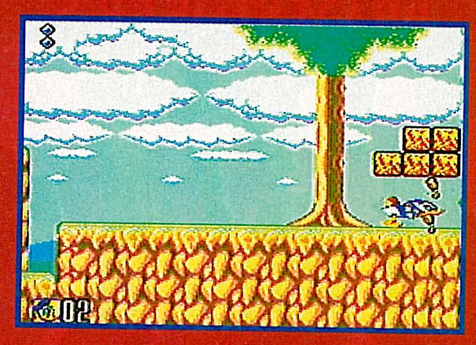
Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • N. dificul.: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 6







En la fase del mar, Donald descubrirá lo peligrosos que son los tiburones.



Comiendo un "item-guindilla" podremos derribar muros a la carrera.

paga semanal y pedir más tiempo para salir los fines de semana.

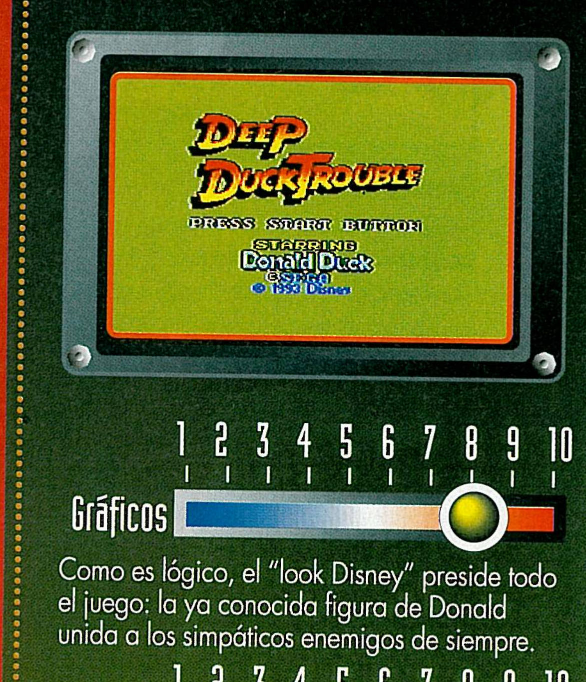
Donald, en definitiva, se enfrentaba a un terrible vacío. Sin embargo, un día, mientras revolvía entre las revistas de sus sobrinos, descubrió un número atrasado de TodoSega que le proporcionó la salida a su angustia existencial: ¡Protagonizar un videojuego! ¡Esa sería la solución! Ya lo estaba viendo. Se llamaría «Deep Duck Troubles» y sería un cartucho de plataformas con toda la diversión que cupiese en seis fases. La primera transcurriría por la jungla y las siguientes le llevarían a visitar un peligroso volcán, nadar en las aguas de un mar contaminado de enemigos, recorrer un valle habitado por voraces aves, adentrarse en un inquietante santuario y, por último, afrontar un final con una estatua como protagonista.

Como nunca había sido un pato presuntuoso, decidió que no llevaría armas durante el juego, sino que se las arreglaría con un salto bastante apreciable y un fenomenal estilo natatorio cuando se terciase sumergirse en el agua. A lo que no pudo resistirse fue a colocar por el camino una serie de cajas de las que saldrían diversos ítems cuando él les diese una patada. De esta forma podría obtener energía, vidas extra o una veloz carrera que le sería muy útil para derribar determinados muros con el pico.

Donald estaba ante una oportunidad única para relanzar su carrera y no iba a permitir que los numerosos enemigos a los que debería enfrentarse se la echasen abajo. El mundo debía saber que el pato más famoso de la historia volvía por sus fueros, y la cita estaba ya concertada: sería en la Master System. ¡El Pato Donald atacaba de nuevo!







Gráficos (1–10): 8

Como es lógico, el "look Disney" preside todo el juego: la ya conocida figura de Donald unida a los simpáticos enemigos de siempre.

Movimiento (1–10): 7

Los movimientos son los clásicos en un juego de estas características: saltos, patadas, carreras y poco más.

Sonido (1–10): 7

Una única melodía común a todas las fases comienza gustándonos, pero acaba siendo muy repetitiva.

Jugabilidad (1–10): 8

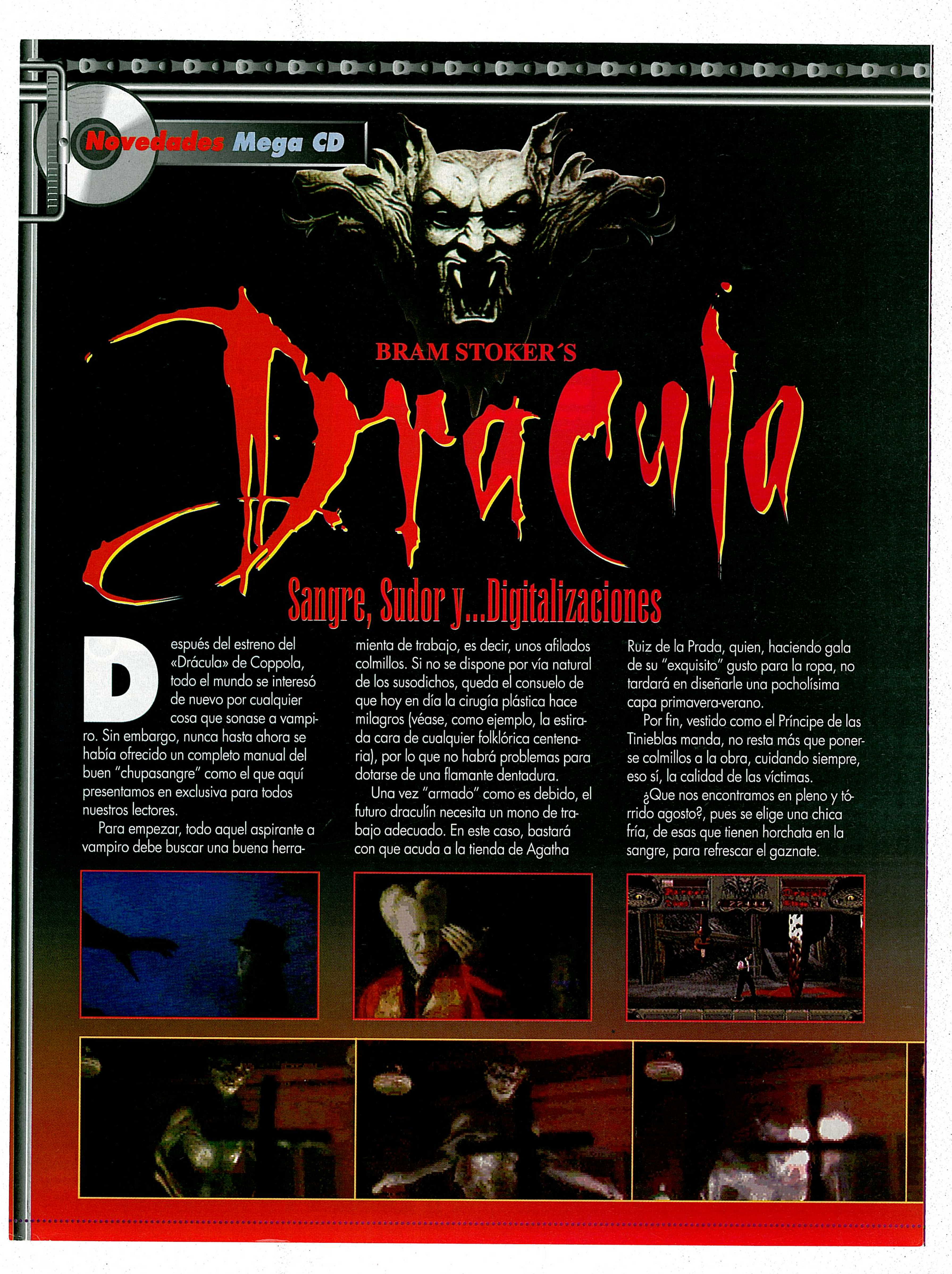
La variedad y duración de las fases ayuda a hacer ameno un cartucho que se deja jugar con facilidad.

OPINION

El pato Donald se introduce de nuevo en la Master System con un juego cortado por el mismo patrón que su anterior aventura en esta consola: siete fases plataformeras, unos gráficos de aceptable calidad y la magia que siempre se desprende de todo lo que trae el sello de calidad Disney. Esta situación puede originar dos opiniones bien distintas: por un lado, los más críticos pensarán que este cartucho nos ofrece algo que ya hemos visto anteriormente. Por el otro, los incondicionales de este mundo de fantasía disfrutarán con las nuevas peripecias del famoso pato, y nos da en la nariz que estos últimos son mayoría. ¡Y es que Donald es así!

TOTAL 78

Un juego gracioso y jugable, pero que aporta muy pocas novedades con respecto a la primera parte.



BRAM STOKER´S Dracula

Sangre, Sudor y...Digitalizaciones

Después del estreno del «Drácula» de Coppola, todo el mundo se interesó de nuevo por cualquier cosa que sonase a vampiro. Sin embargo, nunca hasta ahora se había ofrecido un completo manual del buen "chupasangre" como el que aquí presentamos en exclusiva para todos nuestros lectores.

Para empezar, todo aquel aspirante a vampiro debe buscar una buena herramienta de trabajo, es decir, unos afilados colmillos. Si no se dispone por vía natural de los susodichos, queda el consuelo de que hoy en día la cirugía plástica hace milagros (véase, como ejemplo, la estirada cara de cualquier folklórica centenaria), por lo que no habrá problemas para dotarse de una flamante dentadura.

Una vez "armado" como es debido, el futuro draculín necesita un mono de trabajo adecuado. En este caso, bastará con que acuda a la tienda de Agatha Ruiz de la Prada, quien, haciendo gala de su "exquisito" gusto para la ropa, no tardará en diseñarle una pocholísima capa primavera-verano.

Por fin, vestido como el Príncipe de las Tinieblas manda, no resta más que ponerse colmillos a la obra, cuidando siempre, eso sí, la calidad de las víctimas.

¿Que nos encontramos en pleno y tórrido agosto?, pues se elige una chica fría, de esas que tienen horchata en la sangre, para refrescar el gaznate.

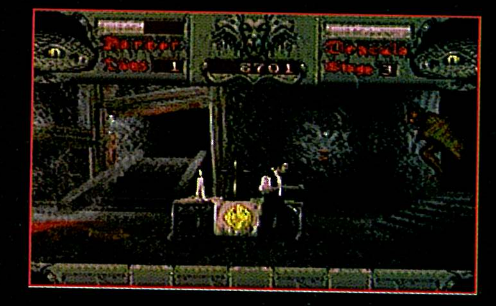
Sony ImageSoft • Arcade • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 1 • Continuaciones: 2 • Fases: 7













Drácula nos atacará en distintos momentos del juego, pero siempre aparecerá con un aspecto diferente.

Hay que preparar bien los puños, porque, conforme avancemos, los enemigos se harán más numerosos.

¿Que queremos salir de marcha?, búsquese entonces un borrachín que, aunque no tenga mucha sangre, seguro que nos regala con una deliciosa sangría. ¿Que preparamos un elegante banquete para una ocasión especial?, muy fácil: una buena marquesa de sangre azul es un plato de gran categoría, además de tener un aspecto exquisito.

Si todos estos consejos no bastan para satisfacer a los más exigentes, la única solución que se nos ocurre es que prueben a jugar unas partiditas al «Drácula» de Mega CD para ver lo que es bueno. El único inconveniente que encontrarán es que no es a Drácula a quien van a manejar, sino al intrépido Jonathan Harker (el joven que viaja a Transilvania para visitar el castillo del Conde), pero la aventura, por lo demás, recrea a la perfección el ambiente vampiresco que tanto gusta a los adeptos a las andanzas del Conde.

El juego coincide en su desarrollo con el argumento de la



GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El juego sigue la línea argumental de la película de Coppola, de la cual están tomadas las digitalizaciones de los escenarios y los movimientos del personaje, pero este "lujo" afecta al colorido general de los escenarios. En cualquier caso, las digitalizaciones y los decorados en general son espectaculares.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Las melodías que escuchamos durante las distintas fases contribuyen decisivamente a crear el inquietante ambiente decimonónico que preside la acción, y, aunque ya casi resulte monótono decirlo, suenan de maravilla. Los efectos, sin embargo, no son demasiado numerosos y eso es algo que se echa de menos en un juego con sonido CD.

TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hay que destacar nuevamente la profusión de digitalizaciones y el hecho de que, cada vez que pasemos una subfase, la siguiente nos reciba con una rotación de todo el escenario. La visión tridimensional y los zooms son constantes, sin embargo, todo este despliegue tiene un defecto: ocupa demasiada memoria, lo cual va en detrimento del color.

Un juego que sabe aprovechar las ventajas técnicas que ofrece el formato compacto.



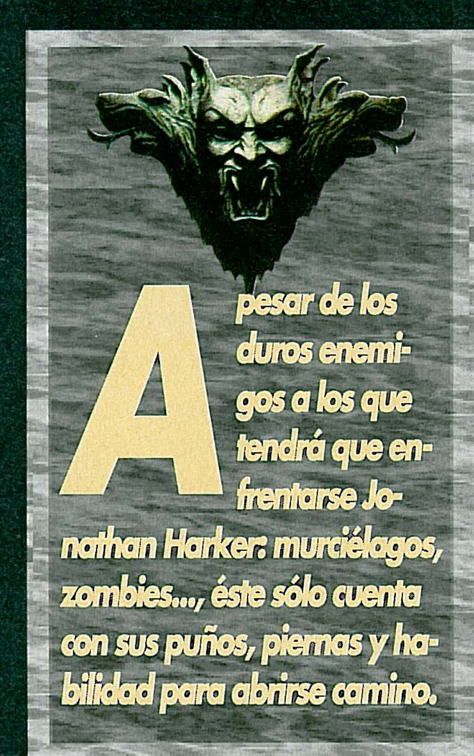




En un juego en el que el terror es tema principal no podían faltar espectros como el que aparece arriba.



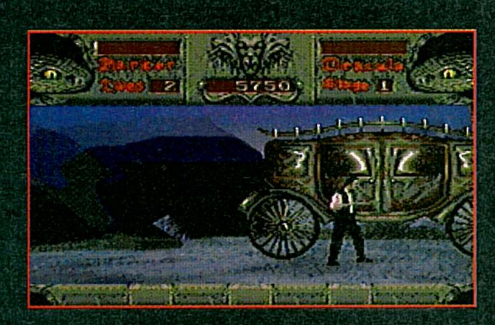




película estrenada el año pasado: Comienza con nuestro protagonista viajando hacia la tenebrosa morada de Drácula, y a esta primera fase le suceden otras seis más en las que tendrá que adentrarse en el castillo, regresar a la Mansión de Hillingan en Londres, visitar también allí la Abadía de Carfax y retornar de nuevo, tras una persecución a caballo, al Castillo de Transilvania, donde le espera el enfrentamiento final con el Vampiro de vampiros.

Cada etapa está, a su vez, dividida en varios subniveles por los cuales tendréis que avanzar siguiendo un scroll horizontal.









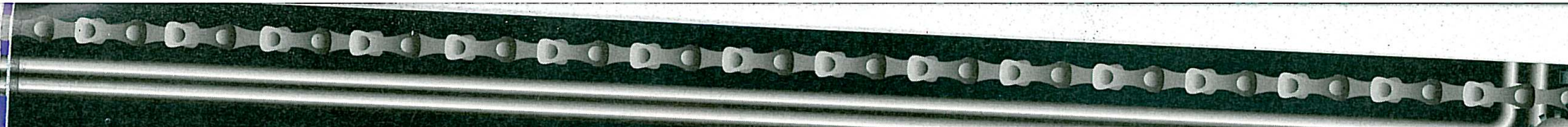
Contra el feroz ataque de ratas y arañas no existe mejor arma que una buena patada.

A lo largo de la aventura, Harker debe enfrentarse con todo tipo de enemigos, desde bandadas de murciélagos hasta zombies que devuelven una mortífera sustancia viscosa, pasando por lobos hambrientos o esqueletos armados hasta los dientes.

Por supuesto, en un juego que tiene a Drácula como anfitrión no podía faltar el plato fuerte de esta historia: nuestro personaje tendrá que verse cara a cara con el Conde en varias ocasiones, lo cual os podemos asegurar que es peor para la salud que desayunar una fabada.

Después de este rosario de peligros que os acabamos de relatar, pensaréis que el protagonista cuenta con un poten-





El Baile de los Vampiros



No. Nuestro protagonista no está bailando al son que le tocan los vampiros, espectros y demás seres de ultratumba. Lo que está haciendo en realidad es presentar a los lectores de TodoSega la variadísima gama de golpes que puede ejecutar. Menos mal que el chico está ágil, porque le va la vida en ello.









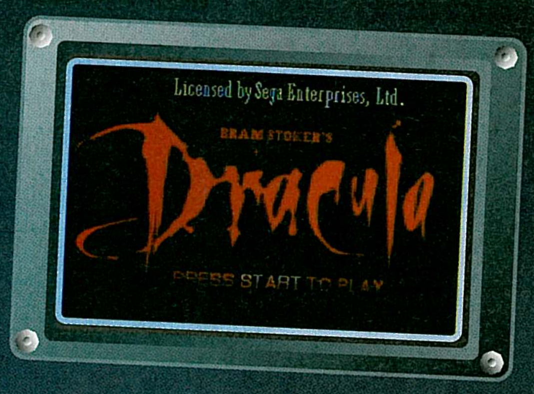
te arsenal para avanzar de fase en fase, ¿no es así? Pues sentimos comunicaros que puñetazos, patadas y una buena dosis de habilidad son todas las armas de que Harker dispone para alcanzar su objetivo, así que resulta más bien difícil evitar que termine sufriendo un particular análisis de sangre por parte de quien todos sabemos.

Nosotros ya lo hemos avisado. Drácula ha salido de nuevo de su ataúd, y esta vez pretende que nos convirtamos en discípulos suyos enganchándonos a este programita.

Permaneced alerta, porque contra este vampiro compacto no hay ristra de ajos que valga...







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Las digitalizaciones de los escenarios y del personaje, son totales. Sin embargo, repercuten notoriamente en la escasez de color.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Harker puede efectuar toda clase de golpes; que sea difícil ejecutar varios seguidos o que se desplace con lentitud es otro cantar.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La música, como en la mayoría de los compactos, es excelente. No podemos decir lo mismo de los efectos.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Dudamos que matar a un vampiro de verdad sea tan difícil como acabar con todos los enemigos que aparecen en este juego.

OPINION

En algunos comentarios de otros CD´s nos hemos "quejado" de que la superioridad de este formato sólo era apreciable en su banda sonora. Con «Drácula» ha cambiado radicalmente esta tendencia gracias a sus increíbles características técnicas: digitalizaciones, rotaciones de escenarios, etc... las cuales son francamente espectaculares.
Sin embargo, nuestro afán de perfeccionismo nos hace encontrar algunos defectos al juego, los cuales se encuentran en la escasez de colorido y en la no excesiva velocidad del protagonista.
En cualquier caso, el juego se merece un notable alto por el paso adelante que supone con respecto a otros juegos para Mega CD. ¡Esperamos que se siga esta tendencia!.

TOTAL 84

«Drácula» es uno de esos títulos que consiguen que el Mega CD gane prestigio.

Las judías mágicas
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Hacía mucho tiempo que no se veía en las calles un revuelo tan grande. Gente desesperada corriendo arriba y abajo, como llevados por el pánico, arrastrando consigo todo aquello que se pudiera salvar del desastre y entre el más horrible griterío.

Para ser exactos, desde aquel fatídico día en que Leticia Sabater anunció la salida al mercado de su disco "Canciones para el Olvido", con los mejores temas sin orquesta de Betty Misiego, de Georgie Dan y de Paquito Clavel, desde aquel día, decimos, no habíamos presenciado tal agitación en la calle.

Pero en esta ocasión la causa no está relacionada con el oído sino con el olfato, ya que el malvado Dr. Robotnik ha creado un ejército con las explosivas judías terráqueas. Pocos conocen la capacidad destructiva de esta legumbres cuando han sido entrenadas, potenciados sus gaseosos efectos y blindadas, pero el resultado es realmente demoledor. Con esta ingeniosa arma y la ayuda de sus doce secuaces, Robotnik intentará destruir la capa de Ozono y, si lo consigue, se acabaron los veranitos en Benidorm, las tortillas en el campo, tomar el sol en Topless, etc.

Para que esto no ocurra deberemos desafiar a Robotnik y sus amigos en un juego en el que son unos especialis-





Antes de enfrentarnos a la máquina, es obligada una dura sesión de entrenamiento en el modo "Training".



PRIMER CONTACTO



«Robotnik Bean Mean Machine» es un juego mezcla de Tetris y Columns en el que deberemos formar grupos de cuatro judías del mismo color para que desaparezcan de la pantalla. Hasta aquí todo parece sencillo, pero ¿y si el rival -máquina o humano-nos llena la pantalla de pompas? Pues eso es lo que harán de una manera constante todos estos "simpáticos" personajillos a las órdenes de Robotnik. En total, trece trepidantes fases en las que no tendremos ni un sólo momento de respiro.

Sega • Puzzle • Megas: 8 • Jugadores: 1-2 • Niveles dificultad: 5 • Continuac.: Infinitas • Fases:13

tas, el «Robotnik Bean Mean Machine». Este juego de arcade se llamaba en las recreativas «Puyo Puyo» y es una mezcla de los archiconocidos programas de puzzle «Tetris» y «Columns».

En esta ocasión, las piezas son dos judías (del mismo o diferente color), y tendremos que construir grupos de cuatro judías para hacerlas desaparecer de la pantalla.

El problema es que si el rival forma un grupo nos endosará una ración de pompas transparentes que hacen más difícil reunir nuestras piezas y devolverle otra ración de lo mismo. Para vuestro consuelo, las continuaciones son infinitas y tras acabar con cada rival obtendremos un password.

Pero donde el juego alcanza su verdadera dimensión es en la modalidad de dos jugadores: "Versus". La forma de juego es la misma y se puede programar la dificultad y número de enfrentamientos, por lo que nuestros duelos se convertirán en auténticos piques de campeonato. Pocos juegos alcanzan los niveles de emoción y diversión de este sensacional juego de puzzle.

Si eres habilidoso y te gustan las sensaciones fuertes, "Robotnik" es el personaje que estabas esperando.

DOS JUGADORES



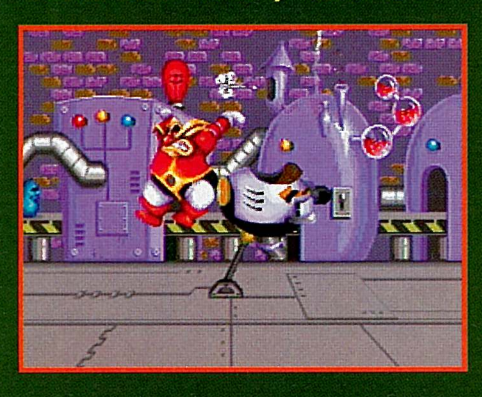
Esta es la modalidad estrella del juego. En ella, la diversión, los piques y la emoción alcanzarán cotas desconocidas para la mayoría de los mortales. Para que os hagáis una idea, lo que hace un jugador influye en la pantalla del otro, en forma de burbujas transparentes que entorpecen la formación de grupos de judías. Además, cinco niveles de dificultad o, lo que es lo mismo, cinco velocidades de caída estarán esperando a los más habilidosos.



Como podéis ver, el juego tiene muchas similitudes con programas tan conocidos como «Tetris» y «Columns».



En «Robotnik» encontraréis divertidas secuencias animadas como las que os mostramos en estas pantallas.







Gráficos (1–10)

En los juegos tipo puzzle, los gráficos no son lo principal, pero aquí no están mal y resultan bastante simpáticos.

Movimiento (1–10)

Tan sólo hay movimiento en la caída de las judías y por tanto no lo podemos puntuar.

Sonido (1–10)

Unas melodías bastante adecuadas y unos efectos la mar de divertidos nos acompañarán en este trepidantre rompecabezas.

Jugabilidad (1–10)

Tan apasionante como el Tetris en la modalidad contra la máquina. Con dos jugadores, no encontraréis nada igual en diversión

OPINION

Si la mejor virtud de un juego es su capacidad de divertir, «Robotnik» ha de considerarse como el modelo a seguir por todos los programas, sean del género que sean. En cualquiera de sus modalidades resulta tremendamente emocionante; en concreto la de dos jugadores, modo "Versus", es una auténtica catarata de emociones sin límite. Resulta complicado jugar una sóla partida porque crea adicción desde el primer momento y con sus distintos modo de juego y de dificultad, la jugabilidad está al alcance de todos. En su conjunto, uno de los juegos más divertidos de la temporada.

TOTAL 87

Divertido, alegre, competitivo y sumamente adictivo. Un auténtico 'crack' con el que los piques te harán rozar el ataque de nervios.



¡Marchando Una de Poción Mágica!

Asterix

AND THE SECRET MISSION

Como de costumbre, la vida transcurría tranquila en la apacible aldea gala.

Sus habitantes se entregaban a las más diversas ocupaciones, entre las que se contaban los cursillos acelerados de ganchillo para profesionales. Sin embargo, lo que realmente estaba causando furor esa temporada era el master en siestas de sobremesa, cuyos organizadores se habían visto sorprendidos por la gran afluencia de galos deseosos de matricularse.

Hasta el Druida Panoramix dedicaba su tiempo libre a rascarse la barriga a dos manos, lo que hizo que se olvidase de seguir preparando nuevas dosis de su famosa poción mágica. Por eso, bastó con que un ligero catarro comenzase a atacar la salud de sus conciudadanos para que saltase la alarma: había que preparar el brebaje a toda marcha y para ello era necesario recoger los seis ingredientes que le otorgan sus propiedades especiales.

Abraracurcix sabía que sólo Asterix y Obelix serían capaces de lograrlo, antes de que las noticias de la debilidad de la aldea llegasen a Roma y César aprovechase la magnífica oportunidad para acabar con ellos. Lo que no sospechaba es que con ello dejaba todo preparado para que estos dos intrépidos galos protagonizasen un nuevo cartucho con el nombre de **«Asterix and the Secret Mission»**.

En esta nueva aventura tendrás que guiar a Asterix y su gordinflón amigo a

PRIMER CONTACTO

La misión secreta de los dos guerreros galos comienza en su aldea. En este caso hemos elegido jugar con Asterix, pero también existe la opción de comenzar haciéndolo con su compañero Obelix. Con cualquiera de los dos, la cosa consiste en golpear a todo lo que tenga aspecto de romano, recoger ítems (la inevitable poción mágica, jabalíes, etc.) y saltar innumerables plataformas.
Si lo consigues, Panoramix podrá seguir preparando la poción, de lo contrario...

Sega • Plataformas • Megas:4 • Jugadores: 1 ó 2 • N.dificultad: 1 • Continuac.: Infinitas • Fases: 6













través de seis fases (bosque, río, cueva, mar, nieve y templo), pero no podrás jugar con los dos a la vez, sino que en distintos momentos de la partida te verás obligado a elegir. La cosa tiene su importancia, porque el diseño de los niveles en que se divide cada fase varía según el personaje que esté en juego. Si escoges la modalidad de dos jugadores, tampoco podrás jugar simultáneamente con los dos personajes, sino que cada vez que uno de los dos protagonistas pierda una vida, el otro pasará automáticamente a protagonizar la aventura. Con Asterix o con Obelix, la acción consiste en llegar hasta el final de cada fase, donde encontrarás uno de los ingredientes que se necesita para elaborar la poción mágica. Con estas y otras ayudas (jabalíes y monedas) tendrás que ayudar a los dos amigos a cumplir su objetivo. ¡El futuro de la aldea gala depende de tu habilidad!











Gráficos

Asterix y Obelix tienen un aspecto impecable, los decorados muy bellos y además algunas fases varían si las juegas con uno u otro.

Movimiento

Con poción mágica o sin ella, los dos galos gozan de una gran agilidad. Todo es cuestión de conocer a fondo sus movimientos.

Sonido

Unas melodías realmente bonitas acompañan a nuestros personajes en su misión secreta.

Jugabilidad

Este es un cartucho dispar, que mezcla fases facilitas con otras a prueba de jugones. De todas formas, muy atrayente.

OPINION

Después de su primera incursión en los 8 bits de Sega, Asterix y Obelix repiten planteamiento en este «Asterix and the Secret Mission». Lo cierto es que la forma de desenvolverse de los personajes y el diseño de las fases recuerda bastante a lo que ya vimos en su anterior aventura, pero este nuevo cartucho se presenta con unos gráficos mejorados, un movimiento mucho más suave y una música que suena muy bien.

Aunque la dificultad de algunos tramos es bastante elevada (a veces tuvimos notables problemas para seguir adelante), los amantes de estos simpáticos galos encontrarán en este juego un motivo para renovar su afición.

TOTAL 87

La nueva aventura de Asterix en la Master se presenta muy mejorada con respecto a la anterior entrega. Un buen título para tu 8 bits.



The Lost Vikings

¡Por Odín, Vaya Viaje!

Erik, Baleog y Olaf son tres rudos habitantes de Conkchaespina, una apacible aldea vikinga donde la vida se desarrolla sin sobresaltos. Erik es un corredor veloz e inagotable, cualidad imprescindible cuando se trata de escapar de las acometidas de los Blaufgranen, la tribu rival. Su amigo Baleog es un feroz guerrero de gran puntería con el arco y hábil manejo de la espada (es digno de ver cómo ahuyenta a los enemigos al grito de "¡que te pego un palo que t'avío!"). Por último, Olaf, nuestro tercer vikingo, destaca por su recia forma de sostener el escudo, lo que le hizo merecedor del prestigioso título de Sostén del Año.

El caso es que una noche, cuando este trío de amigos reposaba en sus casas después de un intenso día de caza, una nave espacial arribó a su aldea y les absorbió sin que ellos, sumidos en un atronador concierto de ronquidos, pudie-

Un extraño despertar

Si levantarse por las mañanas suele ser una tarea ardua de por sí, imagínate lo que debieron sentir estos tres vikingos cuando se encontraron en el interior de una nave espacial al despertar. ¡Una forma emocionante de empezar el día... y el juego!







Las caras de los vikingos aparecen en pantalla para que podamos cambiar de personaje cuando queramos.



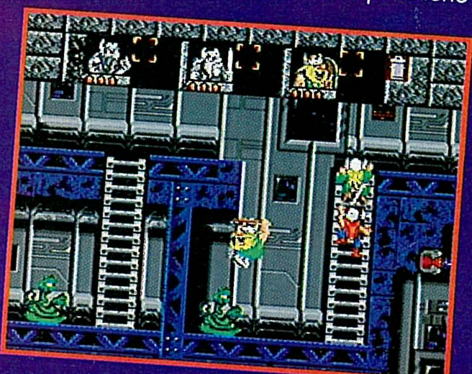
El viaje por el tiempo de estos tres personajes les lleva hasta lugares tan lejanos como el Antiguo Egipto.

sen hacer nada por evitarlo. De esta forma comenzaba la incomparable odisea en la que nos introduce «Lost Vikings», el nuevo cartucho de Mega Drive que os presentamos en estas páginas.

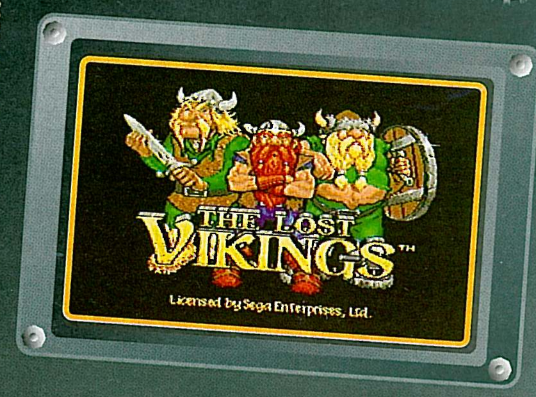
El juego reproduce el viaje por el tiempo al que son "invitados" los tres vikingos tras subir en la nave espacial, y nos hace acompañarles a través de cinco etapas (divididas en 37 niveles) que recorren varias épocas históricas. En cada nivel tenemos que llevar a los tres vikingos hasta la salida, para lo cual es necesario encontrar la mejor forma de explotar las cualidades de cada uno: Erik salta y corre como nadie, Baleog es un experto arquero, mientras que Olaf es capaz de parar cualquier ataque con su escudo.

Así, cada nuevo nivel supone todo un reto para nuestra imaginación, pues tenemos que inventar una estrategia que defina cuál de los tres personajes debe ir primero (es conveniente avanzar en grupo, aunque con el escudo de Olaf siempre por delante). Además, por el camino encontramos distintos ítems que nos sirven de ayuda en distintos momentos y que podemos traspasar de un vikingo a otro e incluso guardar para posteriores niveles.

Puestos a comernos el coco, tendremos que inventar la manera idónea de seguir adelante: desde cómo acabar con un enemigo hasta la forma de atravesar un río. Añadámosle a todo esto la posibilidad de jugar hasta tres jugadores con el Segatap y un sistema de continuaciones por passwords, y tendremos como resultado un cartucho muy entretenido. De tres vikingos perdidos en el tiempo poco más se puede pedir. ¿No te parece?







Gráficos (1–10)

Los sprites son pequeños, pero las animaciones de los personajes y la originalidad de los escenarios hacen que el juego gane enteros.

Movimiento (1–10)

La posibilidad de manejar a tres personajes con movimientos distintos supone un lujo al alcance de pocos juegos.

Sonido (1–10)

Las distintas melodías recuerdan el ambiente de la época en la que nos encontramos. Los efectos, sin grandes alardes.

Jugabilidad (1–10)

La opción de tres jugadores y el reto que supone encontrar la salida de cada fase son una garantía permanente de jugabilidad.

OPINION

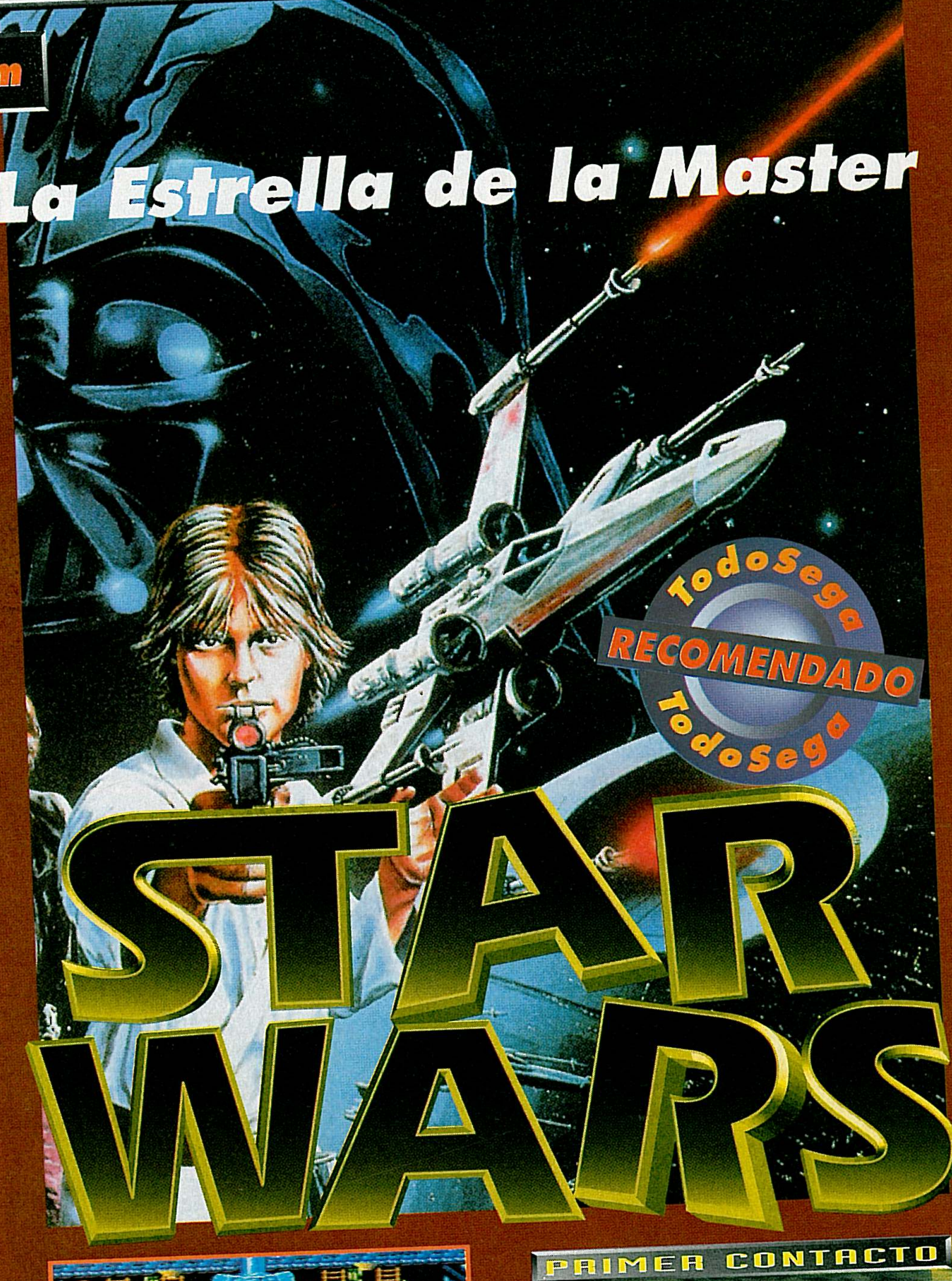
Los juegos de estrategia siempre tienen un punto de interés por la forma en que te "pican" cuando no encuentras la manera de seguir adelante en la partida. Sin embargo, lo difícil es conseguir que a esa particular adicción le acompañe un desarrollo del juego rápido y divertido.

Por fortuna, «Lost Vikings» ha conseguido reunir todos esos aspectos, lo cual le confiere una valía fuera de toda duda. La idea de reunir a tres personajes con características distintas es muy acertada (opción de tres jugadores incluida), pero no hay que olvidar su calidad gráfica, la simpatía de los protagonistas o la altísima jugabilidad de que goza. Estos tres vikingos, por tanto, se han ganado todo nuestro aprecio.

TOTAL 86

¿Un juego de estrategia más? No sólo eso; también un cartucho original y tremendamente simpático.

La Estrella de la Master



Queridos y entendidísimos lectores, estaréis de acuerdo con nosotros en que existen historias tan conocidas que casi resulta innecesario hablar de ellas. Una de ellas es la que da origen al cartucho que os presentamos ahora: «La Guerra de las Galaxias». Hemos visto tantas veces la película que nos da reparo malgastar espacio en nuestra cotizada revista repitiendo una vez más su argumento.

¿Quién, a estas alturas, no está ya al tanto de la lucha de los Aliens contra el Imperio capitaneado por Darth Vader? ¿Quién no recuerda al androide R2-P0?... ¿O era C3-D2? Bueno, no importa, porque lo mejor de la película era la magnífica interpretación de Kevin Costner en el papel de Han Solo. Y que vamos a contar de su nave, el Enterprise, con el orejudo Mister Spock a los mandos. Ahora, lo que nunca podrá ser igualado es el enfrentamiento final de la Replicante Ripley con los Cylones de Galáctica. ¿O no era así la historia?

Empiezo a tener mis dudas, así que me parece que la solución más apropiada va a ser echar unas partiditas al «Star Wars» para refrescarme la memoria.

El videojuego consta de diez etapas



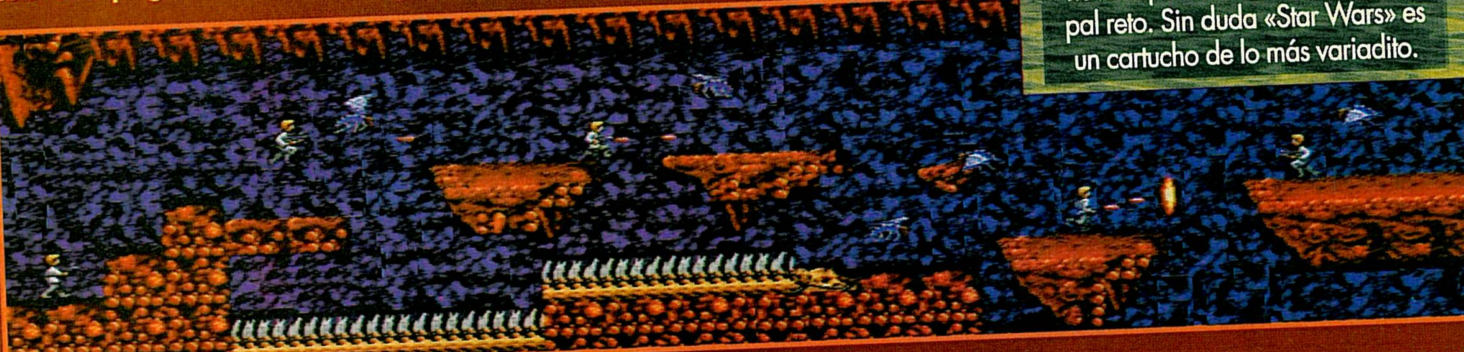
Pilotar el Halcón Milenario es uno de los fascinantes retos que os propone este videojuego.



Una vez dentro de la Estrella de la Muerte, el "Rayo Tractor" es uno de los peligros que deberéis superar.

PRIMER CONTACTO

Al comienzo del viaje por el planeta Tattooine, Luke se adentra en numerosas cuevas llenas de plataformas, monstruos enemigos y otros innumerables peligros. Sin embargo, no todas las fases responderán a este esquema, ya que encontraremos otras en las que poner a prueba nuestra pericia como pilotos de nave espacial será nuestro principal reto. Sin duda «Star Wars» es un cartucho de lo más variadito.

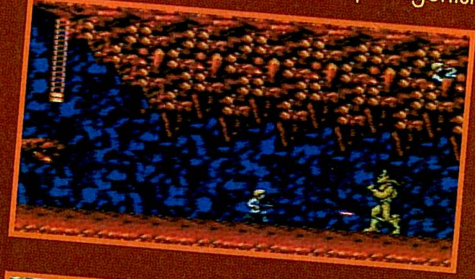


Lucas Arts • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad: 2 • Continuaciones: 8 • Fases: 10

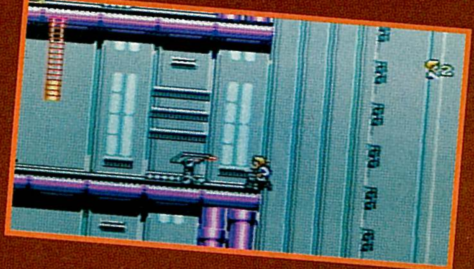


UNAS DIGITALIZACIONES DE PELÍCULA

Efectivamente, porque precisamente de la película original es de donde están tomadas las imágenes que aparecen en distintos momentos del juego, mostrándonos a los protagonistas de esta aventura. Bonitas ¿verdad?









con las que podremos vivir de nuevo la aventura de Luke Skywalker y sus inseparables compañeros.

Después de una fase inicial a través del desierto de Tattooine, en la que viajaremos en la nave Sandcrawler y manejaremos a Luke cuando entremos en las diversas cuevas que encontraremos en ese planeta, los sucesivos niveles nos ponen a los mandos del Halcón Milenario.

Tras esto, nos llevan hasta los hangares de la Estrella de la Muerte o a su compresor de residuos, y terminan haciéndonos pilotar un caza X-Wing con el que los rebeldes pretenden acabar con el poder del Imperio.

Conforme avanzamos, atravesamos ciertos niveles en los que las plataformas se combinan con la acción, mientras que en otros nos hallamos ante un simulador espacial con visión desde la cabina de la nave (aquéllos en los que pilotamos el Halcón Milenario) o visión aérea (cuando manejamos el Caza X-Wing).

A lo largo de la partida, vamos encontrando a los diferentes protagonistas de la película, de forma que se nos permite cambiar de personaje sobre la marcha (podremos elegir entre Luke, Han Solo y la Princesa Leia. C3PO y R2D2 simplemente nos proporcionarán información, mientras que Obi-Wan Kenobi utilizará la fuerza para hacer revivir a Han y a la princesa).

Una vez descrita la mecánica del juego, seguro que pensabais que os íbamos a repetir aquello de "¡que la fuerza os acompañe!", ¿eh? Pues no, únicamente os animaremos a poneros a los mandos de vuestra Master System y ayudar a las tropas rebeldes en su lucha.

¡Hasta otra!





TOTAL 85



Gráficos (1–10): Gran variedad de personajes, fases de lo más dispares, digitalizaciones de los actores reales,...¡aquí no falta de nada!

Movimiento (1–10): Aunque no disponen de muchos movimientos, los personajes se desplazan con rapidez. De igual velocidad hacen gala las naves.

Sonido (1–10): La música más famosa que se ha escuchado nunca en toda la galaxia ahora en vuestra Master System.

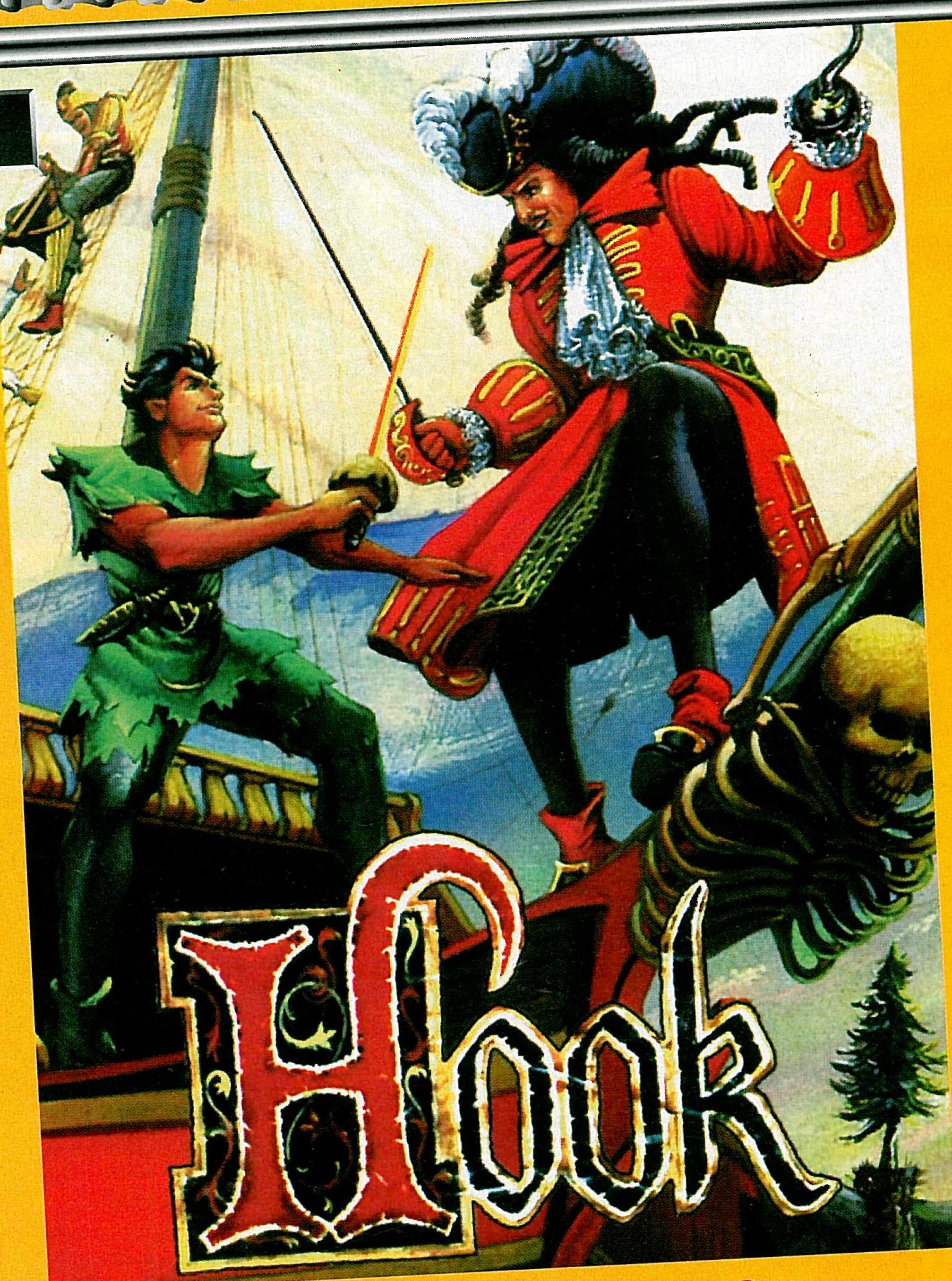
Jugabilidad (1–10): La originalidad de las fases y las ocho continuaciones son garantía de una jugabilidad hiperespacial.

OPINION

La magnífica película que hizo disfrutar a grandes y pequeños ha dado origen ahora a un cartucho que tiene todas las trazas para no quedarse atrás en lo que a diversión se refiere. ¿Razones? Un desarrollo del juego que se corresponde con el argumento de la película, la combinación de fases de plataformas con otras de manejo de naves espaciales, la música tomada también de la cinta original o la posibilidad de jugar con los distintos personajes.

Un cocktail galáctico que nos permite asegurar que la saga espacial más famosa de todos los tiempos tiene su continuación en la Master System. ¡Y que no se termine nunca!

«Star Wars» es un gran juego, tanto por lo que revive de la película, como por sus propias virtudes. No te lo pierdas.



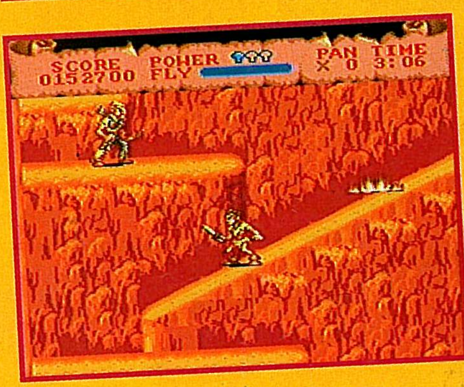
Pan para los Niños

El "Gordo Peter" era uno de esos cabeza de familia considerado por la comunidad como modélico. Incansable trabajador, religioso, discreto, emprendedor, inteligente y reflexivo, cauto en los negocios, defensor de las buenas causas, en fin, un ejemplo para todos sus vecinos. Lo que muy pocos sabían es que el bueno de Peter no era feliz. En lo más profundo de su corazón, una herida sin cicatrizar le impedía disfrutar de lo bueno de la vida e iba agriando su carácter. Su mujer y los niños eran tristes testigos de este deterioro de su espíritu.

Un día de agosto la situación llegó al límite. Aquella mañana se despertó gritando contra los árbitros, denunciando oscuras maniobras de los poderosos, insultando a un tipejo de pelo blanco, protestando por la mala suerte de sus colores... no había duda... se había hecho del Atlético de Madrid. A juicio de los psiquiatras, la cosa tenía mal remedio y quizá fuera irrecuperable. Pero una circunstancia imprevisible evitó a Peter salir de tan lamentable fin.

Una noche, mientras escuchaba a José María García sentado tranquilamen-





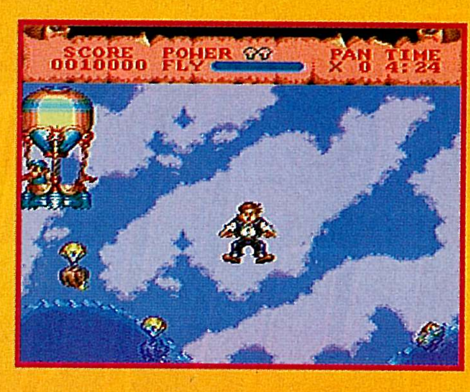


PRIMER CONTACTO

Antes de que Peter Pan se vea las caras con el Capitán Garfio y libere a los niños, tendrá que hacer frente a numerosos e inesperados rivales. Entre ellos destacan sus antiguos compañeros de andanzas, los "chicos perdidos", a quienes podéis ver arriba. Existen además otros peligrosos enemigos naturales, como cascadas y abismos, o artificiales, como las trampas de pinchos, pero Pan, con su acrobático salto y su magistral vuelo superará todos los obstáculos... o casi todos.

Sony Imagesoft • Acción • Megas: 8 • Jug.: 1 • Niveles dif.: 1 • Continuac.: Infinitas • Fases: 10











En «Hook» encontraremos una divertida mezcla de acción y plataformas, además de unos gráficos cuidados.

te en su terraza, se presentó un pequeño ser alado llamado Campanilla y le comunicó que sus hijos habían sido secuestrados por el malvado Capitán Hook. Sin perder un sólo segundo se lanzó al rescate de los dos pequeñines, pero Campanilla le advirtió que antes debería ganarse el respeto de sus antiguos compañeros de juegos. Así que Peter se dirigió al "País de Nunca Jamás" y adoptó su personalidad de juventud, la de Peter Pan , y, tras demostrar a sus viejos amigos que aún mantenía sus poderes, se adentró en las diez largas fases de este juego de acción con connotaciones plataformeras.

En él encontraremos dentro de unos bellos y variados gráficos, todo un mundo de adversidades tales como trampas, arañas, piratas, arqueros, plantas carnívoras, forzudos lanzadores de rocas, abejas y temibles enemigos de final de fase. Para ello contará con su habilidades en el manejo de la espada, con sus portentosos vuelos y saltos, y con los diferentes ítems repartidos por los escenarios. En todo momento disfrutaremos con una buena banda sonora y con su suavísimo scroll que,aunque sea un poco lento, aún es más rápido que el de la versión de Compact Disc.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Un claro ejemplo de programa en que prima la belleza. Diversidad de escenarios muy realistas y repletos de detalles.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aunque se han mejorado con respecto a la versión de CD siguen siendo un tanto lentos. Aún así son bastante buenos y manejables.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Otro aspecto tratado con buen gusto y delicadeza. La música de la película y los efectos son apropiados al tono tranquilo de este cuento.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aunque todo invite a jugar en este hermoso juego de plataformas, un sólo jugador y la ausencia de opciones no aportan muchos alicientes.

OPINION

Ha sido una sorpresa total comprobar que la versión para Mega Drive de «Hook» es prácticamente igual a la de Mega CD e incluso superior en aspectos como los movimientos del personaje. La belleza de los gráficos y la variedad de los escenarios y enemigos alcanza un nivel superior al resto de los cartuchos.

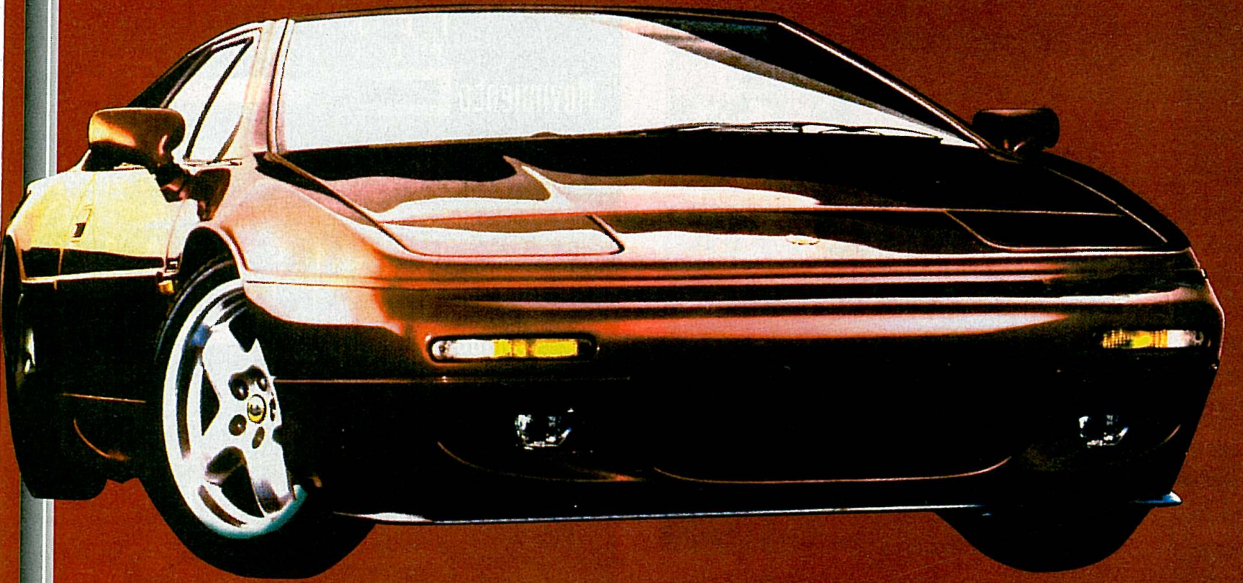
Además, mantiene un grado de jugabilidad sólo empobrecido por la carencia de dos jugadores simultáneos y por la dificultad de algunas fases. En general «Hook» puede considerarse un excelente juego al que un poco más de velocidad o de garra y unas cuantas opciones le hubieran puesto en órbita.

TOTAL 83

Acostumbrados a los juegos frenéticos de moda, «Hook» proporciona un deleite de tranquilidad y buen hacer.

Lotus II RECS

Después de ver el programa de Hermida sobre la "Ruta del Bakalao", el Señor Pepe quedó como transpuesto. Tenía la boca abierta, los ojos perdidos y emitía unos sonidos extraños e ininteligibles. Lo cierto es que había motivos más que suficientes para que esto le ocurriera a la mitad de los televidentes, pero el estado casi catatónico asustó terriblemente a la señora





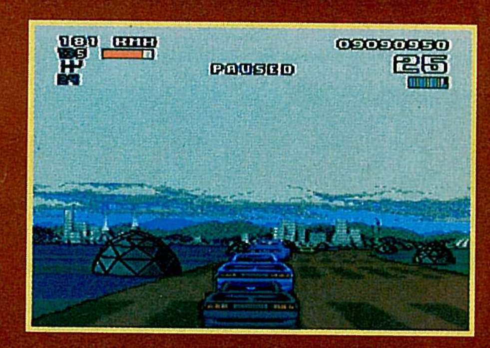
La Ruta del Bakalao

Filo. Sus temores estaban más que fundados porque cada vez que su marido se quedaba sumido en uno de estos trances se armaba la marimorena y luego estaban lamentándolo varios meses.

De repente, el señor Pepe despertó con un grito espeluznante helando la sangre a todos los vecinos del pueblo. "¡¡ Niñatos, conmigo no podréis!! ¡¡ A mí nadie me toca el bacalao y sale corriendo con el coche!! Los intentos de la Trini, la señora Filo y Satur para hacerle entrar en razón fueron totalmente inútiles: ahora la "Ruta del Bakalao" amenaza con destruir los cimientos de la civilización manchega.

Vestido con su traje de campaña y escopeta de caza en ristre, voló con su sidecar hacia la gasolinera dispuesto a organizar una auténtica carnicería. Lo que nadie podía sospechar es que los locos del volante que esa noche iban a poblar el asfalto no pertenecían a la movida valenciana, ni corrían por divertirse. Aquellos veloces pilotos eran los protagonistas de la segunda parte del mítico programa Lotus y su única intención era ser el primero de los 20 participantes de la prueba automovilística en ruta más importante del planeta.

En «Lotus II Recs» se puede participar en dos modalidades distintas de competición abierta: Crono y Campeonato. En ambas encontraremos gran variedad de circuitos con diversos tipos de contratiempos, por ejemplo climatológicos, y obstá-



Electronics Arts • Deport. • Megas: 8 • Jugad.: 1 ó 2 • N. dif.: 3 • Cont.: Variable • Fases: Campeonato







culos, como troncos, obras, lagunas, pistas Turbo, etc., y por supuesto, la dura competencia de los otros pilotos. Nuestras armas serán tres potentes deportivos: Esprit Turbo SE, Elan SE y M200. Cada una de estas máquinas tiene un comportamiento espléndido sobre el terreno, pero hay alguna que, por sus características, es más apropiada para un determinado circuito. La elección correcta nos permitirá un mayor control de vehículo, algo muy importante en la modalidad de dos jugadores simultáneos.

Pero la opción más novedosa de esta segunda entrega la encontraremos en la posibilidad de construir nuestros propios circuitos. Con el modo "Recs" y una buena dosis de imaginación podremos crear



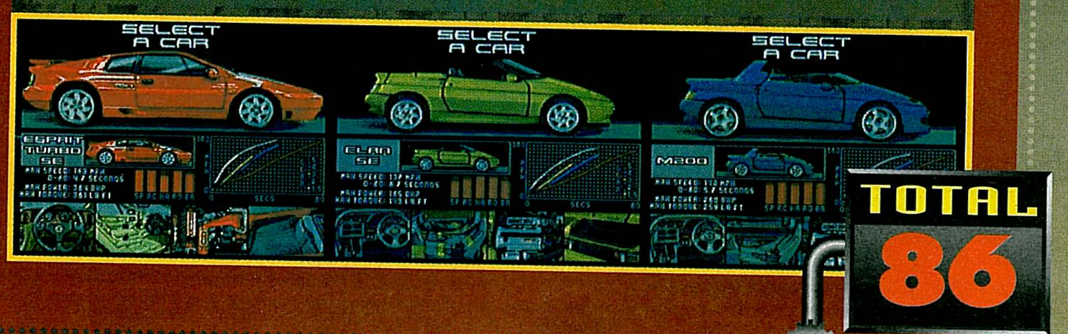
el circuito jamás imaginado por un piloto. En resumen, en «Lotus II Recs» contaremos con nuevas posibilidades y un universo de interesantes opciones que hacen de este programa una réplica potenciada del primer Lotus y que le convierte en uno de los mejores programas de coches para Mega Drive.





Tres Balas Rodantes

Estas son las tres portentosas máquinas con las que volaréis sobre el asfalto: El demonio rojo "Esprit Turbo SE", el rayo verde "M200" y el cañón amarillo "Elan SE". Dentro de esas formas sugerentes se encierran muchos caballos de potencia y la última tecnología punta del motor. Probarlos no cuesta nada, o sea que no perdáis la oportunidad de conducir cualquiera de estos prodigios de las cuatro ruedas.



Gráficos (1–10)

Escenarios con una mayor definición. Los circuitos en que intervienen factores climáticos aportan una nueva gama de posibilidades.

Movimiento (1–10)

La sensación de velocidad se ha incrementado con unos desniveles y curvas de espanto, sin que se deteriore su manejabilidad.

Sonido (1–10)

Los efectos siguen siendo uno de los puntos más débiles del programa por su falta de realismo. En cuanto a la música, es mejor apagarla.

Jugabilidad (1–10)

La posibilidad de elegir coche, confeccionar nuestro circuito y la dificultad moderada hacen de la jugabilidad el aspecto más importante.

OPINION

«Lotus II Recs» presenta unas importantes mejoras con respecto a su antecesor en Mega Drive, no sólo en su realización gráfica, sino también en su menú de opciones. Ahora cuenta con dos modalidades de juego: Crono o Campeonato, con tres coches diferentes y con una posibilidad tan interesante como la de construir los circuitos. Tampoco conviene olvidar la excitante modalidad de dos jugadores simultáneos que en esta versión es más clara y veloz. Por estos novedosos elementos esta segunda versión se acerca aún más a la originaria de Amiga y se consolida como uno de los mejores programas de coches para Mega Drive.

TOTAL 86

Si os gustó «Lotus Turbo Challenge», en «Lotus II Recs» encontraréis todas sus virtudes potenciadas, más un buen número de nuevas opciones.

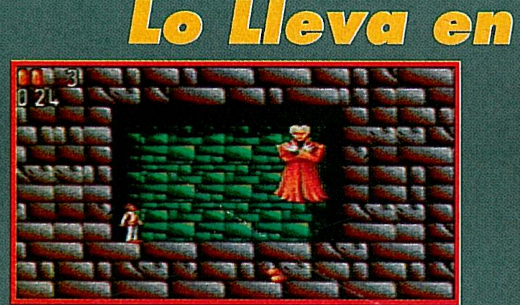
BRAM STOKER'S Drácula

Lo Lleva en la Sangre

Nunca he creído en las leyendas que hablan de fantasmas, monstruos u otro tipo de criaturas terroríficas, pero lo que ocurrió hace unos días en mi puesto de trabajo llegó a hacerme dudar sobre la veracidad de esas historias.

Primero fue lo de los ajos. Aunque al principio lo achaqué al habitual olor del aliento de algunos compañeros, cuando vi las ristras colgadas de la pared ya comencé a sospechar. Más tarde, el que todos llevasen un crucifijo colgado del cuello también me resultó raro, pero pensé que sería para rezar por un aumento de sueldo. Sin embargo, a lo que ya no le encontré explicación fue a lo de la estaca de madera y el martillo. Hombre, reconozco que en TodoSega escribimos mal, pero... ¿no sería pagar un precio demasiado alto por ello?

Ya completamente intrigado por la situación, me decidí a preguntar el motivo de toda aquella parafernalia, y lo cierto es que la respuesta que obtuve tenía su lógica: ese día íbamos a recibir «Drácula» para Master System, y cualquier precaución era poca cuando se trataba de tener al Príncipe de las Tinieblas entre todos nosotros.



Como era de esperar, al final del juego tendremos un escalofriante combate con el mismísimo Drácula.



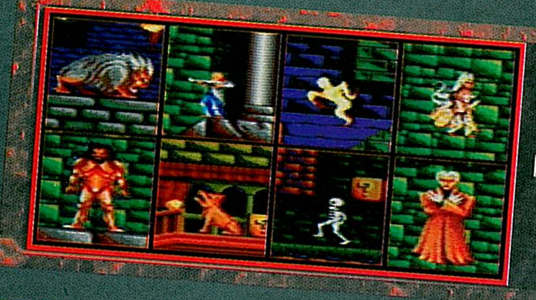
Plataformas de todo tipo nos transportarán por un universo desconocido y lleno de horribles bestias.

PRIMER CONTACTO

Por lo general, todas las fases de «Drácula» comienzan en el exterior, para luego bajar a lóbregos subterráneos llenos de plataformas en las que ejercitar vuestro salto. Las diferentes armas que podéis obtener se esconden en cajas sorpresa que se abrirán simplemente golpeándolas. De esta forma, tendréis una valiosa ayuda para enfrentaros a todos los enemigos que os esperan antes de llegar a vuestro objetivo final: el Señor de las Tinieblas en persona.

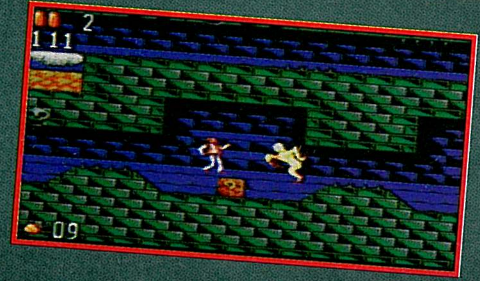


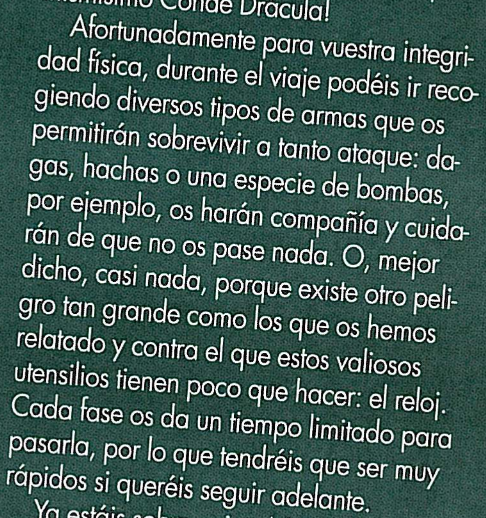
Sony • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv.dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases:7



AL SERVICIO DEL CONDE

Drácula no actúa sólo, sino que tiene a su disposición una cohorte de esbirros con los que no es muy agradable encontrarse en una noche oscura. Echa un vistazo a este cuadro para comprobarlo. ¡Vaya grupo de angelitos!





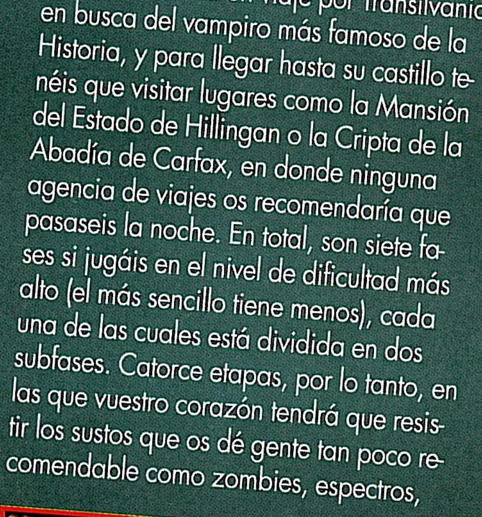
Cuando supe que me tocaba a mí comentarlo, temí por mi vida, pero, tras unas cuantas partidas, llegué a la conclusión de que el único peligro que corría era el de morir de diversión, lo cual no sé si es posible. Y es que, queridos amigos, os aseguro que este cartucho tiene pero que mucha miga.

La cosa va de un viaje por Transilvania en busca del vampiro más famoso de la Historia, y para llegar hasta su castillo tenéis que visitar lugares como la Mansión del Estado de Hillingan o la Cripta de la Abadía de Carfax, en donde ninguna agencia de viajes os recomendaría que pasaseis la noche. En total, son siete fases si jugáis en el nivel de dificultad más alto (el más sencillo tiene menos), cada una de las cuales está dividida en dos subfases. Catorce etapas, por lo tanto, en las que vuestro corazón tendrá que resistir los sustos que os dé gente tan poco recomendable como zombies, espectros, esqueletos, vampiresas y, cómo no, ¡el mismísimo Conde Drácula!

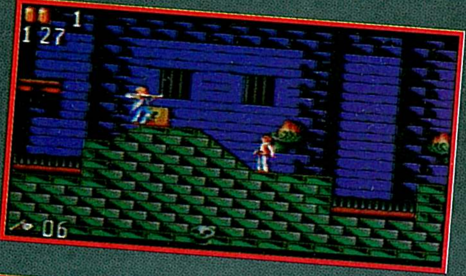
Afortunadamente para vuestra integridad física, durante el viaje podéis ir recogiendo diversos tipos de armas que os permitirán sobrevivir a tanto ataque: dagas, hachas o una especie de bombas, por ejemplo, os harán compañía y cuidarán de que no os pase nada. O, mejor dicho, casi nada, porque existe otro peligro tan grande como los que os hemos relatado y contra el que estos valiosos utensilios tienen poco que hacer: el reloj. Cada fase os da un tiempo limitado para pasarla, por lo que tendréis que ser muy rápidos si queréis seguir adelante.

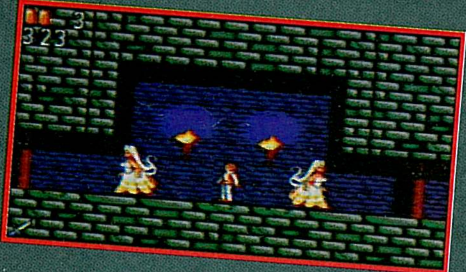
Ya estáis sobre aviso. No perdáis de vista a vuestra Master System si apreciáis algo vuestra vida.

De lo contrario, el Conde Drácula entrará en vuestra habitación para despojaros hasta de la última gota de diversión que tengáis.













Gráficos (1–10: 9)

Los sprites son algo pequeños, pero muy variados. El ambiente de los escenarios, muy bien conseguido.

Movimiento (1–10: 9)

La gama de movimientos del personaje es tan amplia y veloz como para poder con todo lo que os echen.

Sonido (1–10: 8)

La digitalización de la voz de Drácula y el toque tétrico de la melodía son muy acertados.

Jugabilidad (1–10: 7)

El nivel fácil no tiene tantas fases como el más complicado, y eso resta muchas posibilidades de disfrutar a fondo el juego.

OPINION

El Rey de los Vampiros llega a la veterana de Sega con un juego que, en principio, puede dejar indiferente, pero que gana muchos enteros conforme lo vas conociendo a fondo.

El motivo es, por encima de todo, el hecho de que el nivel de dificultad sencillo consta de dos fases únicamente, lo que obliga a aceptar el reto de jugar en el más difícil para descubrir fases nuevas y más sugerentes, y esto hace que el cartucho suba muchos enteros.

Enfrentarse a enemigos cada vez más sofisticados y atravesar escenarios desconocidos hacen que «Drácula» sea un videojuego muy aconsejable para los fans del terrorífico Conde.

TOTAL 82

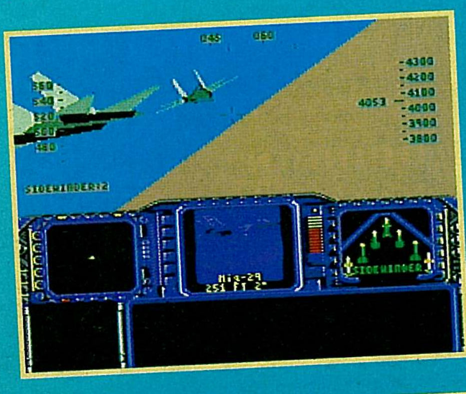
El Conde Drácula sale de su ataúd para traerte un juego de plataformas tétricamente divertido.

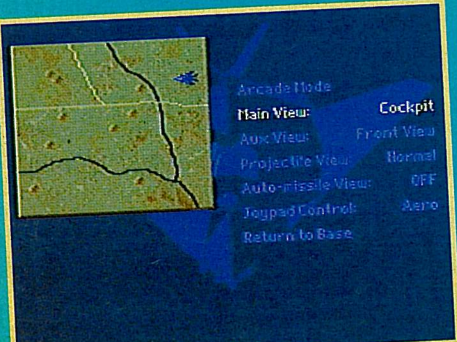
F-117A NIGHT STORM

Misión Pájaro Azul

Para aquellos que sean inexpertos en este tipo de juegos conviene aclarar que un simulador no es sólo el jugador pícaro que le echa cuento a la vida y se tira dentro del área sin que ningún contrario le roce, ni uno de esos tipejos que te sacan el dinero mientras tratas de averiguar en cuál de los tres cubiletes está la bolita. Eso y otros muchos son simuladores, pero en consolas se entiende por simuladores aquellos juegos en los que se refleja con toda clase de detalles, con la mayor perfección posible, la acción de pilotar o manejar un vehículo desde la posición que adoptaría un piloto en la realidad.

«F-117» de la compañía Electronic Arts cumple a la perfección con los requisitos propios de los simuladores pero, con una clara visión innovadora que rompe con la con-



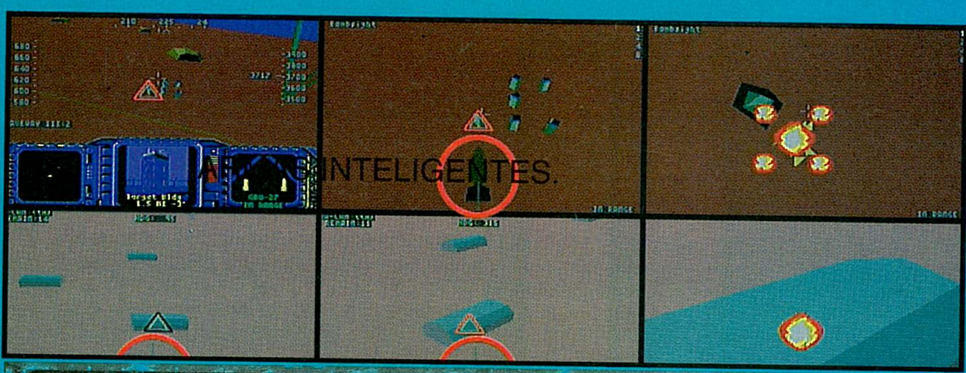


PRIMER CONTACTO



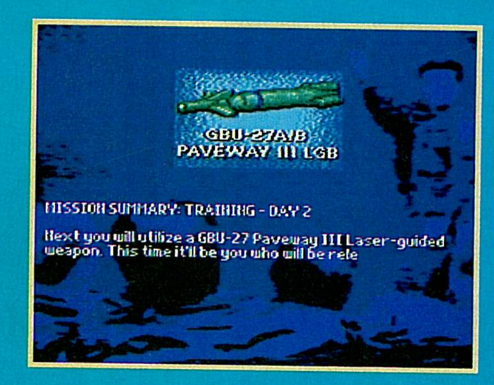
El «F-117A» es una poderosa, sofisticada y polivalente máquina de guerra y el orgullo de las Fuerzas Aéreas de la OTAN. Dotado con la última tecnología antiradar (prácticamente invisible a los sistemas de seguimiento convencionales), es capaz de transportar todo tipo de armamento y de realizar las misiones más complicadas con un altísimo grado de efectividad. A estas virtudes hay que añadir su extraordinaria maniobrabilidad y fácil control. Todos estos elementos han sido reflejados en este simulador para Mega Drive con realismo y gran precisión.

Electronic Arts • Simulador • Megas:8 • Jug.:1 • Niv. dif.:5 • Cont.: Passwords • Fases: Campañas



En este simulador tendremos la oportunidad única de controlar cierto tipo de misiles. En las imágenes de la parte superior nuestra misión será indicarle el blanco a la bomba centrando nuestra mirilla sobre el triángulo iluminado. En la parte inferior, deberemos dirigir al misil Maveric manualmente hasta su objetivo. ¡El no va más!

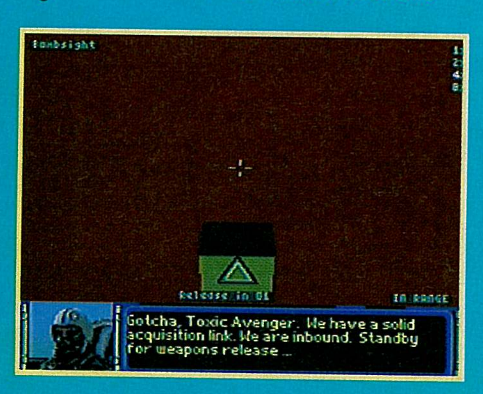


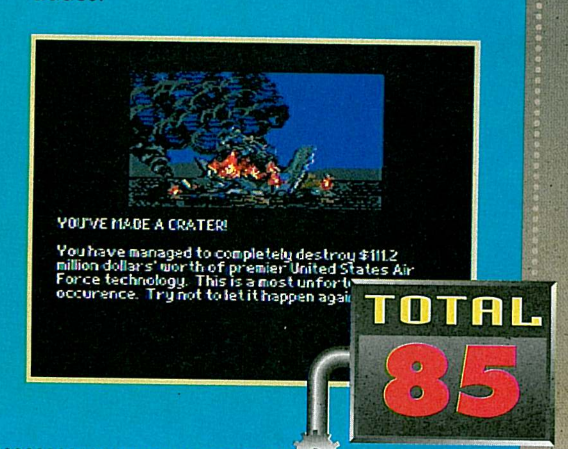


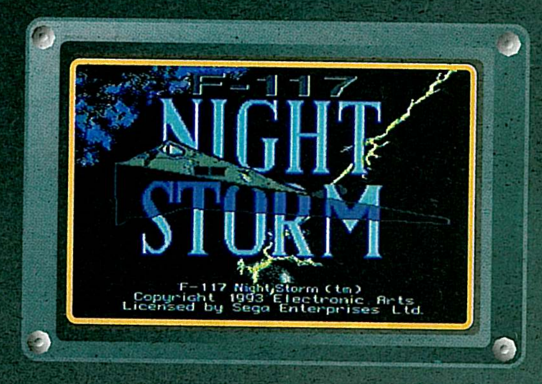
cepción clásica de este tipo de programas. La novedad más importante ha sido la opción Arcade en la que nuestro aparato cuenta con armas infinitas y existe la posibilidad de seleccionar el número de enemigos, el tiempo de duración de la misión, la climatología y el nivel de dificultad entre cinco grados.

La otra modalidad es la de Campaña. Aquí los objetivos son precisados por unas órdenes muy concretas que deben seguirse al pie de la letra. Algunas de estas misiones resultan altamente atrayentes, dadas las características del armamento, y no se centran sólo en el pilotaje del aparato ya que también podremos dirigir manualmente los misiles. Para ello serán especialmente útiles ayudas como el zoom o indicadores como mapas, radares que son bastante claros y sencillos de manejar.

El único aspecto en el que este juego no alcanza el nivel esperado es quizás en la realización gráfica que es algo inferior a otros programas del género aparecidos en los últimos meses. Por lo demás, el aparato es manejable, responde con prontitud a las órdenes del mando y está bien acompañado de los elementos sonoros, como voces o explosiones. En resumen, los aficionados a los simuladores cuentan con una innovadora y potente apuesta con la que demostrar sus habilidades.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aunque el juego cuenta con un buen número de escenarios en 3D, la sencillez y monotonía de colores hacen perder más de un punto al total.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El aparato se domina con facilidad y responde con prontitud. El scroll puede parecer lento pero es el idóneo para este tipo de juegos.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El sonido de las explosiones y de los motores son bastante realistas. Voces digitalizadas y alguna que otra melodía completan el aspecto sonoro.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los habituados a este tipo de programas lo encontrarán especialmente entretenido. Para los no iniciados, recomendamos paciencia.

OPINION

La segunda incursión de la compañía Electronic Arts en el campo de los clásicos simuladores de vuelo -la primera fue «LHX Chopper Attack»- puede considerarse muy positiva. La experiencia acumulada con programas como «Jungle Strike» o «Desert Strike», en los que la estructura de las misiones dio excelentes resultados, ha sido adaptada con acierto y maestría. Además se ha hecho un intento por ampliar los horizontes de los simuladores creando una opción de Arcade que en cualquier caso aporta un nuevo aliciente. La realización técnica es más que notable y su mayor y único "defecto" es la excesiva sencillez gráfica.

TOTAL 85

«F-117A Night Storm» sorprenderá a los ya iniciados en programas de simulación por sus logradas innovaciones.

Lo más Sega

Spiderman, Drácula, Eternal Champion, Donald, Asterix, Jungle Book... estos son algunos de los personajes o títulos de los que oiréis hablar en estos días. ¿Motivos? Pues que todos ellos y algunos más forman parte de los diez mejores de cada consola. Por ejemplo, en cuanto «Spiderman» y «Drácula» se dieron a conocer en CD, no dudamos en introducirlos en nuestras listas de éxitos. En Mega Drive, parece que priman los juegos de lucha, o así nos lo ha hecho ver «Eternal Champion» . Muchas más novedades para la Master System: cinco de los diez juegos son nuevas incorporaciones.¿Y en Game Gear? En la pequeña de Sega arrasa el juego más polémico: «Mortal Kombat».



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.

n Nueva entrada

MegaCD

1	r	SONIC CD
2	r	SILPHEED
3	r	BATMAN RETURNS
4	r	ECCO THE DOLPHIN
5	6	THUNDERHAWK
6	5	ROAD AVENGER
7	n	SPIDERMAN
8	9	DUNE
9	7	LETHAL ENFORCERS
10	n	DRÁCULA



Una pequeña prueba de lo que es «Dune», el juego de estrategia por excelencia.



«Drácula» es una vieja historia, pero nueva incorporación en Compact Disc.



A pesar de los nuevos títulos, Sonic sigue manteniéndose en el candelero.

MegaDrive

1	n	ETERNAL CHAMPIONS
2	1	STREET FIGHTER
3	2	ALADINO
4	3	PARQUE JURÁSICO
5	r	MORTAL KOMBAT
6	4	ROBOCOP VERSUS...
7	6	EA SOCCER
8	10	JUNGLE STRIKE
9	7	SONIC SPINBALL
10	11	SENSIBLE SOCCER
11	8	FLASHBACK
12	9	ROCKET KNIGHT...
13	12	TMHT TOURNAMENT...
14	n	TOE JAM &EARL 2
15	n	REN & STIMPY
16	14	BUBSY THE BOBCAT
17	n	DR. ROBOTNIK´S...
18	13	ASTERIX
19	17	CHUCK ROCK 2
20	n	LOST VIKINGS



«Eternal Champions» ha desbancado a todos los grandes juegos de lucha.

Master System

1	r	SONIC CHAOS
2	5	MORTAL KOMBAT
3	n	ROBOCOP VERSUS...
4	r	DESERT STRIKE
5	n	JUNGLE BOOK
6	2	MICKEY MOUSE 2
7	n	STAR WARS
8	n	DONALD 2
9	6	F-1
10	n	ASTERIX AND THE...

Game Gear

1	4	MORTAL KOMBAT
2	1	LAND OF ILLUSION
3	r	COOL SPOT
4	n	JUNGLE BOOK
5	2	STAR WARS
6	5	CORRECAMINOS
7	6	PGA TOUR GOLF
8	7	SONIC 2
9	r	F-1
10	r	GLOBAL GLADIATORS

TRUCOS

Mega CD

CHUCK ROCK





Es curioso ver como en este videojuego se mezcla la más moderna tecnología CD con el más prehistórico de nuestros héroes. Por cierto, si aún no has conseguido pasar de nivel apunta estos códigos:

Nivel 2-**GJFKFN**
Nivel 3-**PDPKKN**
Nivel 4-**JWNTXF**
Nivel 5-**TSFVNP**

GLOBAL GLADIATORS

Mega Drive



Si quieres ayudar a estos fantásticos defensores de la naturaleza a pasar de fase, realiza la siguiente combinación de





teclas: Haz una **Pausa** durante el juego y, después, pulsa **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** y, por último, **quita la Pausa.**

Mega Drive

DARIUS 2

Si quieres convertirte en invencible, n la pantalla de presentación, presiona estos botones en el siguiente orden: **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A, A.** Ahora tendrá que aparecer en la pantalla el mensaje **"No Hit".** También existe en este juego un truco que te permite elegir el nivel en el que quieres jugar. Para ello pulsa **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C** en la pantalla de presentación.

SHADOW OF THE BEAST

Mega Drive





Para convertirte en una bestia inmortal sólo tienes que jugar una partida e introducir tu nombre en la tabla de récords como ZQX. Entonces, pulsa **A, B, C y START.** Durante el juego observarás como el marcador de energía va disminuyendo pero, al llegar a 0, se vuelve a poner a 12.

THE HUMANS

Mega Drive

Prepárate a disfrutar de lo lindo con los códigos de los diez primeros niveles de este alucinante videojuego:

NIVEL 1-JWHVRMRKNKHB
NIVEL 2-YHQBSBGTSFXY
NIVEL 3-DGTVQBWXBJNC
NIVEL 4-PBGPGHQZMZGT
NIVEL 5-TMHCPYPCDQHQ
NIVEL 6-DTMFCPWJWFPW
NIVEL 7-FKNMZXDGJKBW
NIVEL 8-XSJKNQLMFHWZ
NIVEL 9-DVDQTNKTMHSF
NIVEL 10-VYJMDMPVXHHD

POWERMONGER

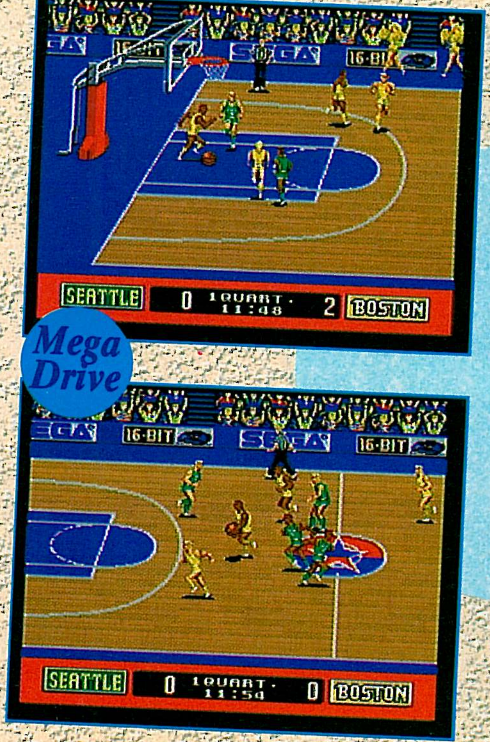


Si quieres descubrir nuevos mundos prueba a introducir estos códigos:



NIVEL 8-4DLA23AKJZTF3G
NIVEL 9-L4L6ZTDJPBZKQ
NIVEL 10-L26ZTDJPB4PBX
NIVEL 11-ZTA23AAKJZTJTJKOB6
NIVEL 12-ZNLA23AKJZTJKPXTTD7
NIVEL 13-ZNKZTDJPB4PHAKGEBQ
NIVEL 14-ZNLYZTDJPB4PHAGM7GLZQ
NIVEL 15-ZNLFDP27L36LEZO6OWP723

DAVID ROBINSONS BASKETBALL



Coge la pelota y prepárate a jugar en algunos de los partidos más emocionantes de la NBA con estos códigos:

CABCDEA1F: Los Angeles vs Detroit.
ASTURBQIE: Chicago vs New York
FMJCLJY1B: New York vs Detroit
WYBCDEAYU: Detroit vs Los Angeles

ROLLING THUNDER 2



Si después de largas horas de lucha no consigues llegar hasta el final, entonces introduce este código :

A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER y empezarás a jugar en el último nivel.



ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF

Mega Drive



Si el truco de la semana pasada te supo a poco, entonces prepárate a jugar en un torneo secreto lleno de emociones. Para ello sólo tienes que introducir este sugerente código: **ffffffffffffffffff9999999999999999**.

DRAGONS FURY

Mega Drive

Si te vuelven loco los juegos de pinball, entonces seguro que posees este magnífico programa, y, como a nadie le amarga un dulce, aquí vienen unas pequeñas ayuditas:

ALCLAE8ECK: apareces en el último nivel
TECHNOSOFT: empiezas a jugar con 10 bolas
0956335555: empiezas la partida con 33 bolas

TRUCOS

FACTORY PANIC

Game Gear

Para controlar la situación en la fábrica, antes te recomendamos que sigas estos pasos:
En la pantalla de presentación pulsa al mismo tiempo **Arriba, Izquierda, 1, 2 y Start,** entonces aparecerá un submenú que te permitirá elegir el nivel inicial y además te proporcionará inmunidad.
Además, para conseguir **vidas extras,** deja correr el tiempo hasta que marque 100, y luego recolecta todas las estrellas que aparezcan en las cintas transportadoras.
Y como guinda final, una de passwords:

FASE 1: TSMDCV
FASE 5: THBDCV
FASE 10: THCSSL
FASE 15: MEONCZG
FASE 20: MERCURY

QUACK SHOT

Mega Drive



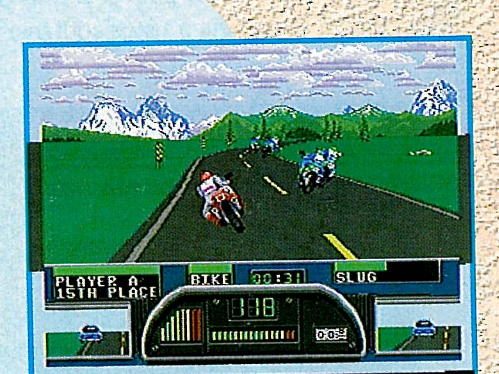
En el **nivel de Transylvania,** recoge la vida y entonces vete hasta el final del nivel. Llama al avión, y entonces vuelve otra vez al principio del nivel hasta que hayas reunido el número de vidas que quieras.



ROAD RASH

Mega Drive

Si quieres tener más de 31.000.000 $ en el nivel 3, introduce este código en la pantalla de passwords:
010B0 01DB5
UQP06 37UN9



PUT & PUTTER

Mega Drive

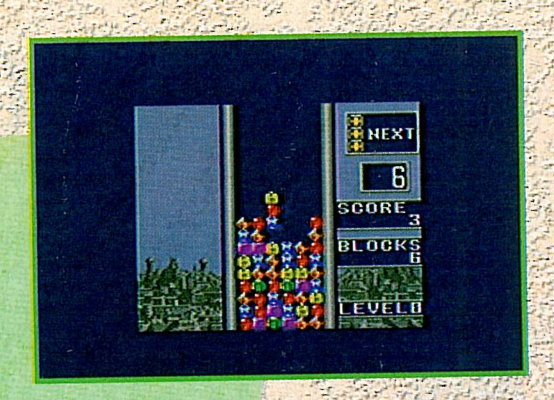
Una partidita de golf nunca viene mal, así que coge tus palos preferidos y pulsa al mismo tiempo **2 y START** para acceder a un menú en el que podrás elegir el número de bolas.
Y además, podrás acceder a una opción secreta si pulsas el **botón 1 y START** en la pantalla del título.

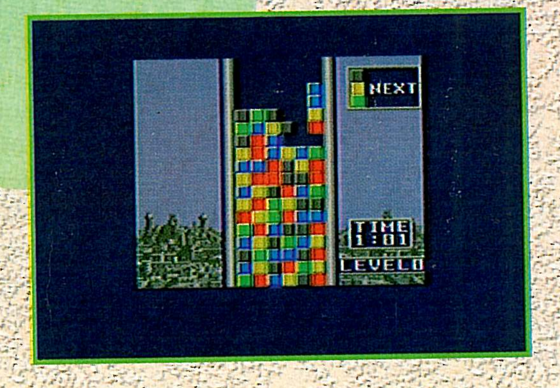


COLUMNS

Game Gear

Empieza en el **modo Flash** y selecciona un bloque empezando en la altura 9. Elige la dificultad y comienza el juego como de costumbre. Cuando acabes la partida y termine la demostración del modo Flash, aparecerá un nuevo final.



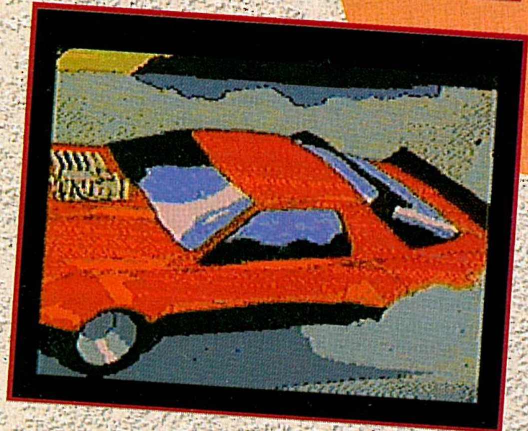


ROAD AVENGER
ROAD BLASTERS FX




Si quieres pasar de fase en este juego compacto, realiza los siguientes pasos: Desde la pantalla de presentación, pulsa **Arriba** para acceder al Modo de Opciones. A continuación pulsa **A** seis veces y oirás un sonido que te indicará que el truco está en funcionamiento. Empieza a jugar como lo haces normalmente y podrás acceder al nivel que desees. Si quieres ver el desarrollo del juego ,accede al menú de opciones y pulsa **A** cinco veces, **B** otras cinco veces ,y, a continuación, **A**. Prepárate para el espéctaculo.





MERCS

Si el enemigo te rodea por todas partes y te encuentras **escaso de energía,** sigue estos consejos: Recoge la caja dorada de primeros auxilios cuando hayas alcanzado el máximo nivel de energía, haz una pausa, cambia de jugador, espera un momento, elige otro jugador y así hasta que todo tu equipo haya repuesto toda la energía.





SUPER MONACO GP



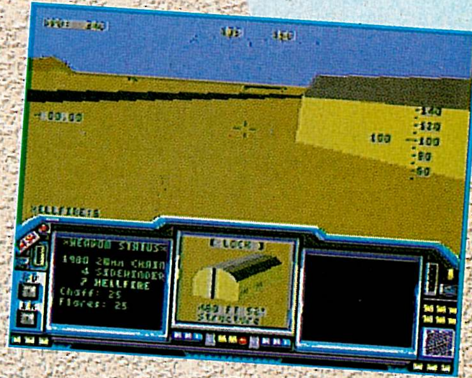
Por fin tras muchos esfuerzos hemos conseguido finalizar el campeonato y aquí está la recompensa:

CARRERA 14-BELGICA:189B VVA3 90LO 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE FG98 0010 0001 0000 0000 D200 3241
CARRERA 15-AUSTRALIA:1HFC 21A3 90PO 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE FG9H 0010 0001 0000 0000 E200 6AB4
CARRERA 16-MONACO: 1QJI 4A23 9080 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE FG9H 0010 0001 0000 0000 F200 65DA

LHX ATTACK CHOPPER



Nunca un helicóptero de combate ha estado más preparado para luchar en la campaña de Vietnam. Así pues ocupa la posición del piloto y anota estos códigos:



1:CSIEZCC
2:CSIEBRA
3:CSIEJQA
4:CSIERTA
5:CSIEZSA
6:CSIEAJG
7:CSIEILG
8:CSIEQLG
9:CQYEYKC
10:CQYEAZA

DYNAMITE DUX



Al comenzar el juego verás sentado a un hombre calvo que lleva gafas. Salta sobre su cabeza y vuelve a saltar otra vez sobre él mientras presionas los **botones 1 y 2.** Entonces serás trasladado a una **fase de bonificación.**





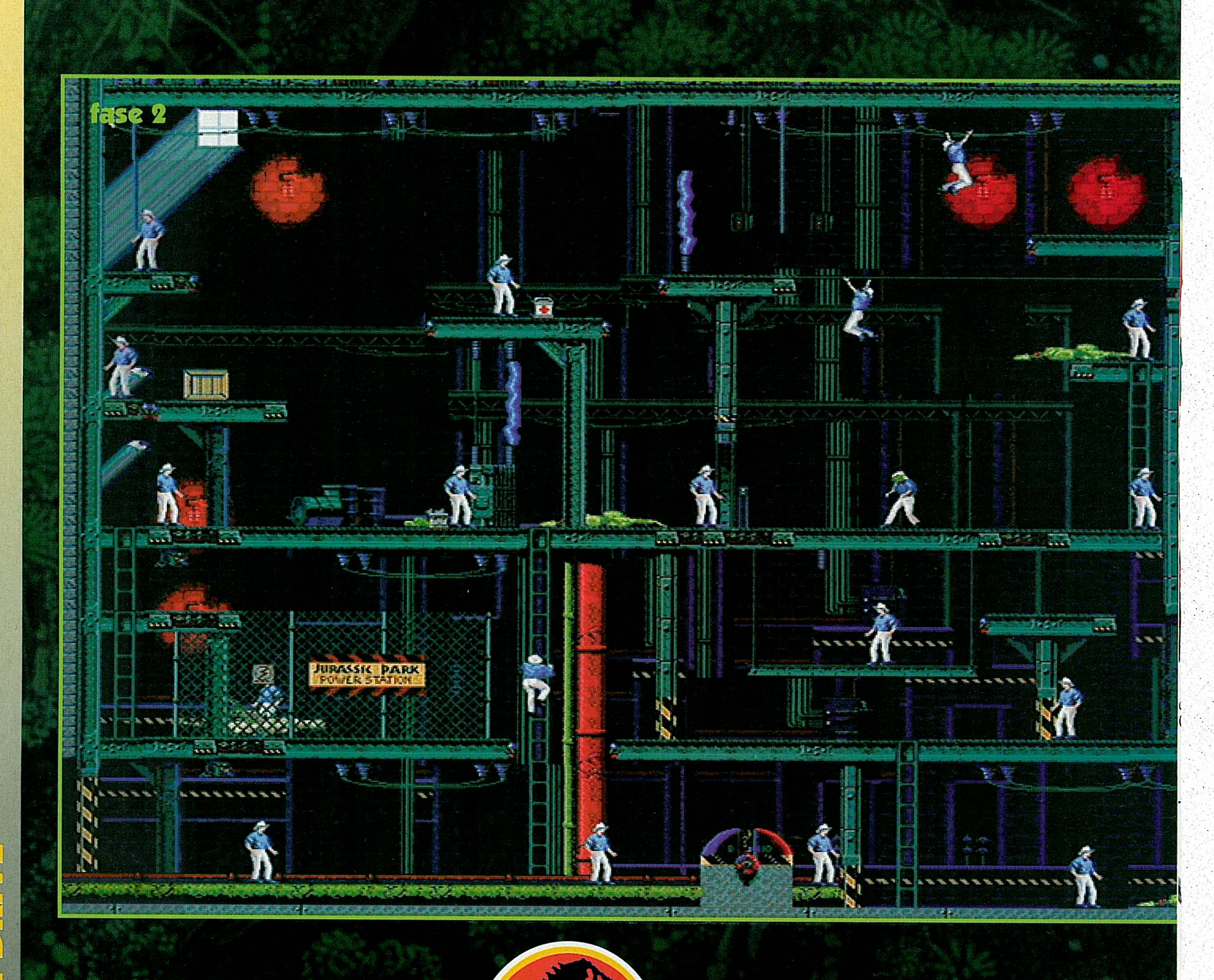
Está claro. Entre todos lo han conseguido. La pasión por los dinosaurios es ya una realidad que nadie pone en duda. Tú, -como nosotros-, seguro que has visto la película, te has comido algún que otro Menú Jurásico, has comprado un fascículo que ragala un huevo de Brontosaurio (tamaño natural) y, por supuesto, te has hecho con este genial cartucho para Mega Drive. Pero ahora es cuando realmente ha llegado el momento de la verdad. Se acabaron los juegos, las bromas. Ahora es cuando estás solo, en medio del Parque Jurásico, sin más ayuda que la de tu propia astucia. Afortunadamente desde hoy también contarás con la colabroración de este sensacional mapa que te hemos preparado...

fase 1



fase 1 • LA JUNGLA

Seguro que esta primera fase te la recorres ya con los ojos cerrados. Por eso no hemos hecho el mapa completo -demasiado fácil para ti-. Pero sí te vamos a ofrecer algunos consejos para ahorrar energía. **No molestes al Triceratops** y no te hará nada. **Recoge los ítems** que hay junto a él y sigue hacia la derecha. Encontrarás **un Escupidor,** al que eliminarás fácilmente con una granada. Continúa a la derecha **evitando a los Pterodáctilos** y déjate caer por el tobogán a la vez que recoges todos los ítems que puedas. Deslízate por las lianas y cae por el siguiente tobogán hasta encontrar **la entrada a la gruta.** Allí, tras recargar tu energía con el ítem de turno, llegarás a un agujero por el que caen rocas. Nada más caer una, tírate por él y dirígete hacia la **derecha,** (recuerda, el triceratops es inofensivo... si no se le provoca). Cuando llegues al enorme **Brontosaurio,** -completamente inofensivo-, salta sobre su cabeza y déjate caer por su cuello. De esta forma, pronto estarás fuera de esta primera fase. Poco a poco nos vamos acercando a lo bueno...



fase 2 • ESTACIÓN GENERADORA

Sube **por la primera escalera.** Durante el camino reconocerás a uno de los principales protagonistas de este apasionante juego: el **Velocirraptor,** el más feroz cazador que jamás haya existido. Pero tú, el mismísimo Doctor Grant, no debes asustarte, derríbalo con la ayuda de los **dardos** (preferiblemente rojos).

Utiliza **la caja** para acceder al nivel superior y agárrate a los cables. Tendrás que **cargarte a un Escupidor** antes de poder llegar sano y salvo al otro lado, donde empujarás la caja hasta el ascensor.

Ve al bajo y usa la caja para auparte. Trepa por la maraña de cables del generador evitando los **arcos voltaicos.** Continúa hacia la **derecha,** donde te estará esperando un hambriento Velocirraptor, y **baja por los cables del generador.**

Déjate caer por **el hueco de la cañería rota**, y sigue hacia la derecha, por el **laberinto de cañerías.** Atraviesa un nuevo generador sin que te dé un calambrazo, deshazte del bicharraco que se encuentra ante ti, y **sube por la cuerda.**

Toma el ascensor hasta el último piso y déjate caer con cuidado plataformas abajo. **Coge las granadas,** pues te serán muy útiles más adelante, y baja.

¡Sorpresa! Un enorme **T-Rex** ha decidido asomarse por la ventana. Lástima que no hubiese ventana, porque ha destrozado el muro de hormigón. ¿Imaginas lo que puede hacerte si te pilla? Pues eso. No pierdas tiempo y lánzale unas cuantas **granadas de gas** hasta que se quede atontado, pulsa los interruptores que hay bajo él, y se te abrirán las puertas de la **salida.** Cambio de fase.









fase 3 • LANCHA MOTORA

En tu huída te has encontrado con una útil **lancha neumática**, pero te espera una peligrosa **zona de rápidos** en la que puedes perder la vida a poco que te descuides.

El desarrollo de la fase, por otro lado, es sencillo si te guías por el mapa (por cierto, ¡menudo mapa!). **Evita las cataratas grandes,** pues son mortales.

Deberás **recargarte de gasolina** para poder remontar la corriente. Desgraciadamente, los bidones suelen encontrarse seriamente protegidos por feroces dinosaurios, así que ya sabes lo que tienes que hacer.

Ya en aguas tranquilas, ten mucho cuidado con los **Brontosaurios**, pues aunque son inofensivos, pueden hacer **volcar tu lancha** con sus torpes movimientos.

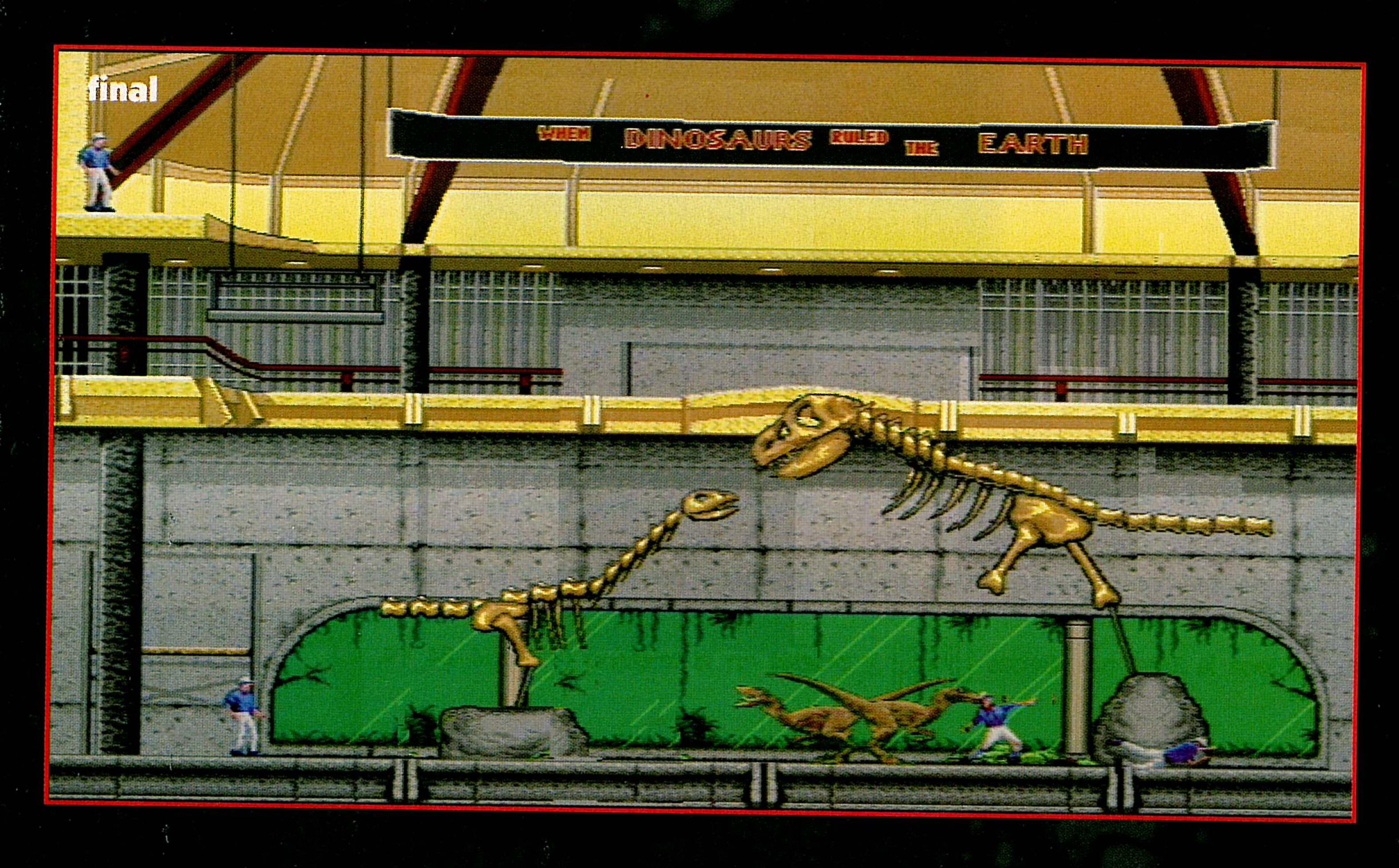
La salida de esta fase está guardada por un inocente **Triceratops** . ¡Mucho ojo!, éste no es inofensivo, y, nada más te vea aparecer, embestirá. Esquívalo de un salto o **derríbalo con granadas** para salir lo antes posible de aquí.

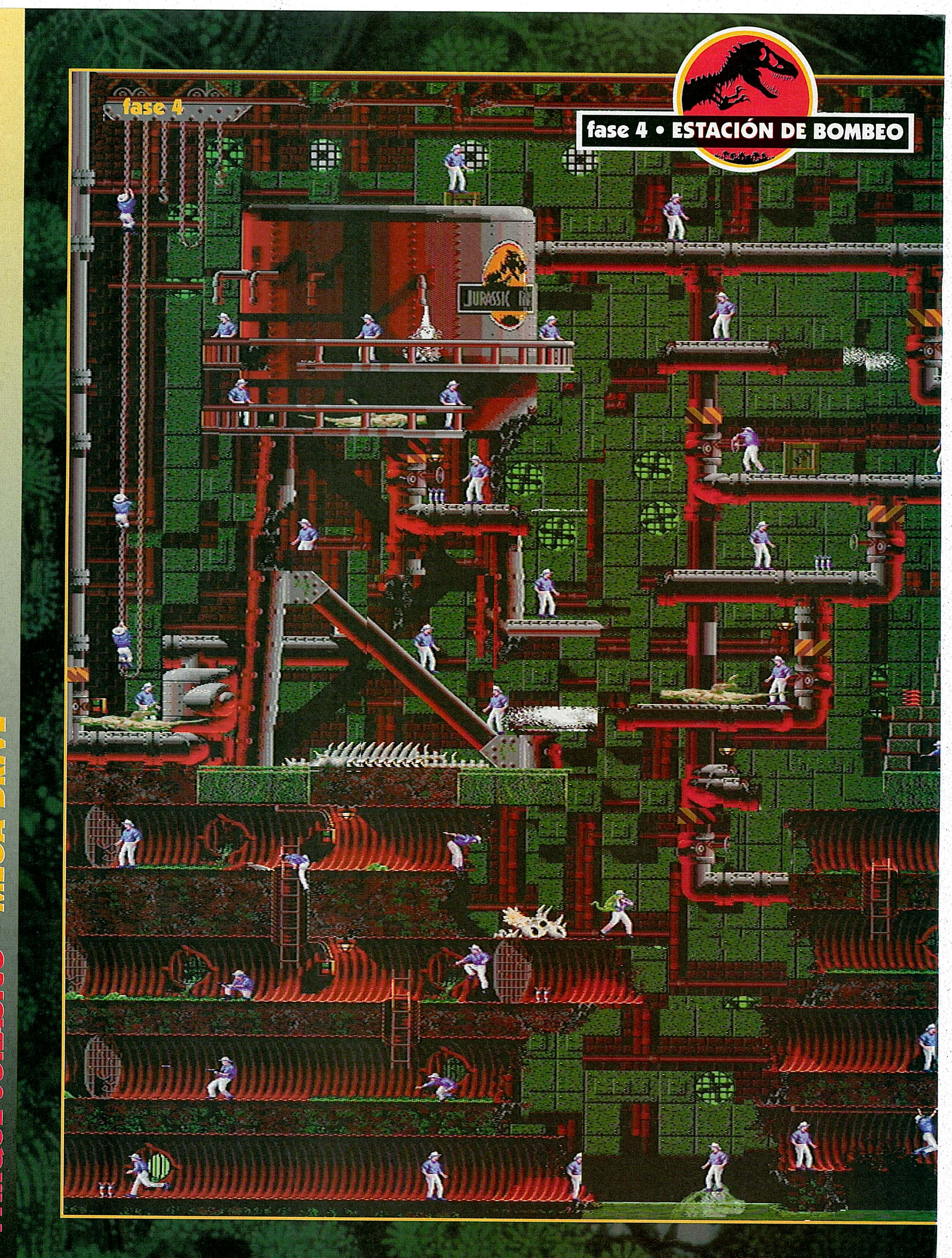


fase 3 • LANCHA MOTORA

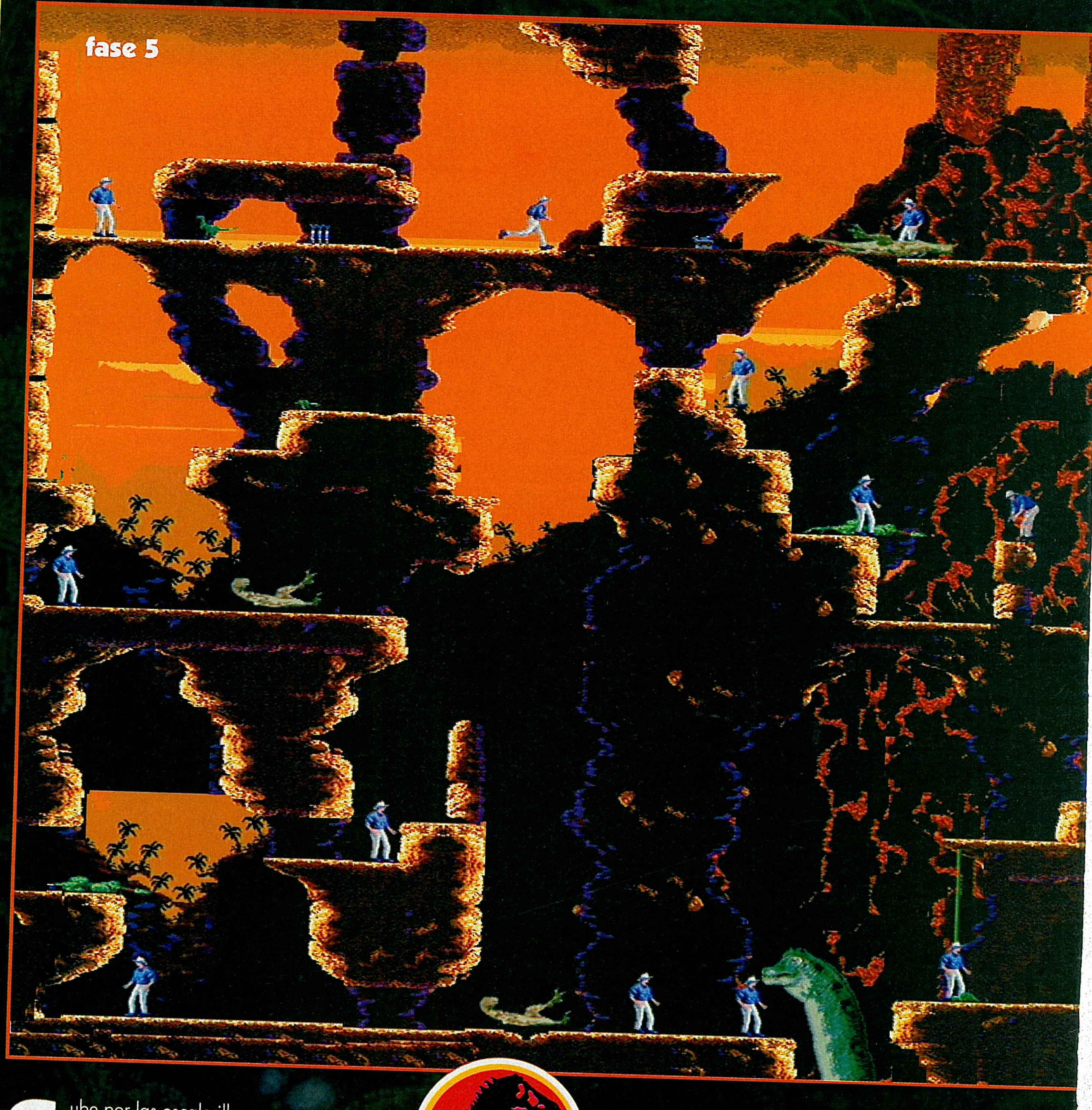
fase 3




final
WHEN DINOSAURS RULED THE EARTH


fase 4
fase 4 • ESTACIÓN DE BOMBEO



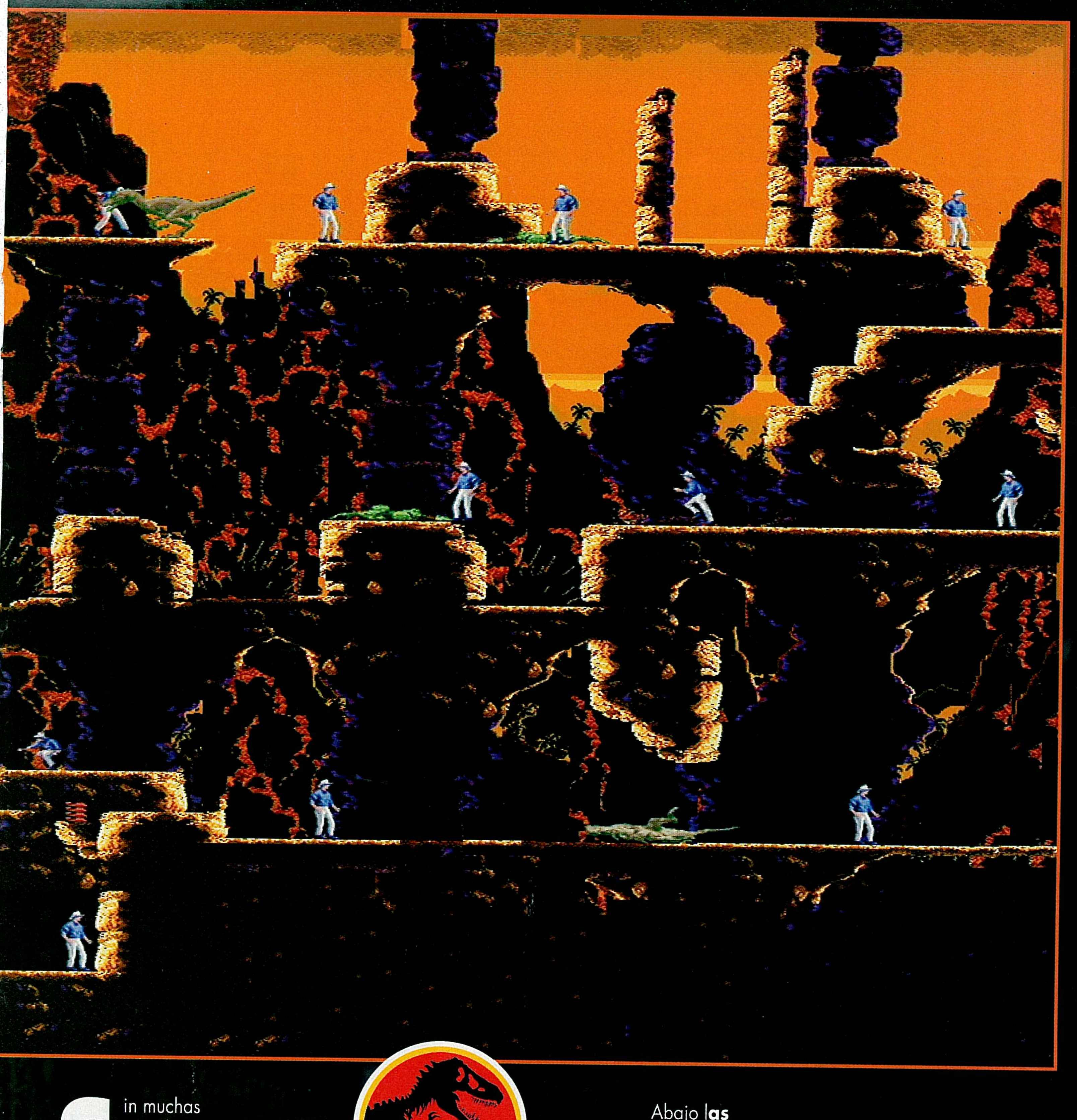


fase 4 • ESTACIÓN DE BOMBEO

Sube por las escalerillas y **abre las compuertas** hasta que llegues a un cráneo de **Triceratops.** Coge si quieres unos huesos para hacerte un caldo cuando tu aventura haya terminado, y salta con todas tus fuerzas **al otro lado.** Si todo va bien **caerás sobre un Bbrontosaurio**. Salta a la derecha, y el bicho volverá a recogerte. Vuelve a saltar **a la derecha,** y evita el agujero agarrándote a los **cables.**

Empuja **la rueda** hacia la derecha y úsala para auparte. Utiliza la caja para alcanzar la **escalera rota** y dirígete de nuevo hacia la derecha.

Pulsa el interruptor y tendrás unos segundos para llegar a lo alto de la tubería sin que la plataforma se cierre. Aquí te espera nada menos que un **T-Rex** con más hambre que el perro de un invidente. Lánzale **granadas o bidones** y sigue a la izquierda, donde verás un **Velocirraptor** al que no hará mucha gracia que le interrumpas la merienda. Ocúpate de **cerrar todas las válvulas** para que el vapor no te abrase. Ve hasta el depósito y déjate caer por el **agujero** del suelo. Sube por la barra inclinada hasta el extremo del mapa. Tras encargarte del Velocirraptor, pon en **marcha el motor** y agárrate a las cadenas. Pasa sobre las cajas situadas en lo alto del depósito, y, tras eliminar a un par de velocirraptores...



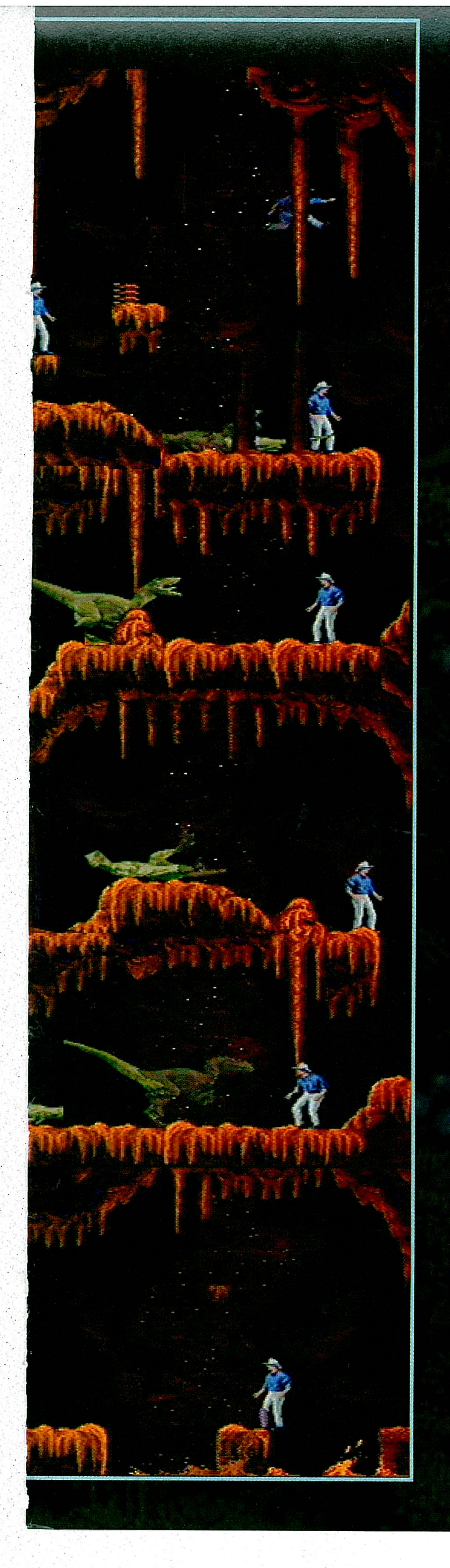
fase 5 • BAJO EL VOLCÁN

Sin muchas complicaciones. Consiste en avanzar de izquierda a derecha, bajar de nivel, luego de derecha a izquierda, **y así sucesivamente.**

Encontrarás un **Velocirraptor aparentemente muerto.** No te confíes, pues es un truco que se ha montado con un amigo para comerte mejor. Dales su merecido. Tras él, **un Pterodáctilo y un Escupidor** tratarán de usarte como relleno para los crepes. ¡No te dejes, colega!

Abajo l**as plataformas son cada vez más estrechas.** Vigila bien tus pasos antes de saltar. Si todo va bien llegarás hasta **un Brontosaurio** que te cortará el paso. **Lánzale un buen misil** entre las cejas y verás qué rápido se aparta de tu camino. Continúa hacia la **derecha** y verás cómo el **suelo se hunde bajo tus pies.** No te asustes, no has muerto, sólo has pasado a la **siguiente fase.** Aquí también hay lugar para bromas...

fase 6



fase 6 • VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Genuina fase de **pura plataforma,** cuya dificultad reside en que la mayoría de los saltos debemos realizarlos **a ciegas.** La causa: **el humo que surge desde las profundidades. Guíate por el mapa** -que para algo nos lo hemos currado tan duramente- y sabrás perfectamente **el camino que deberás seguir.**

Un par de **Velocirraptores** te pondrán las cosas difíciles en un determinado momento.

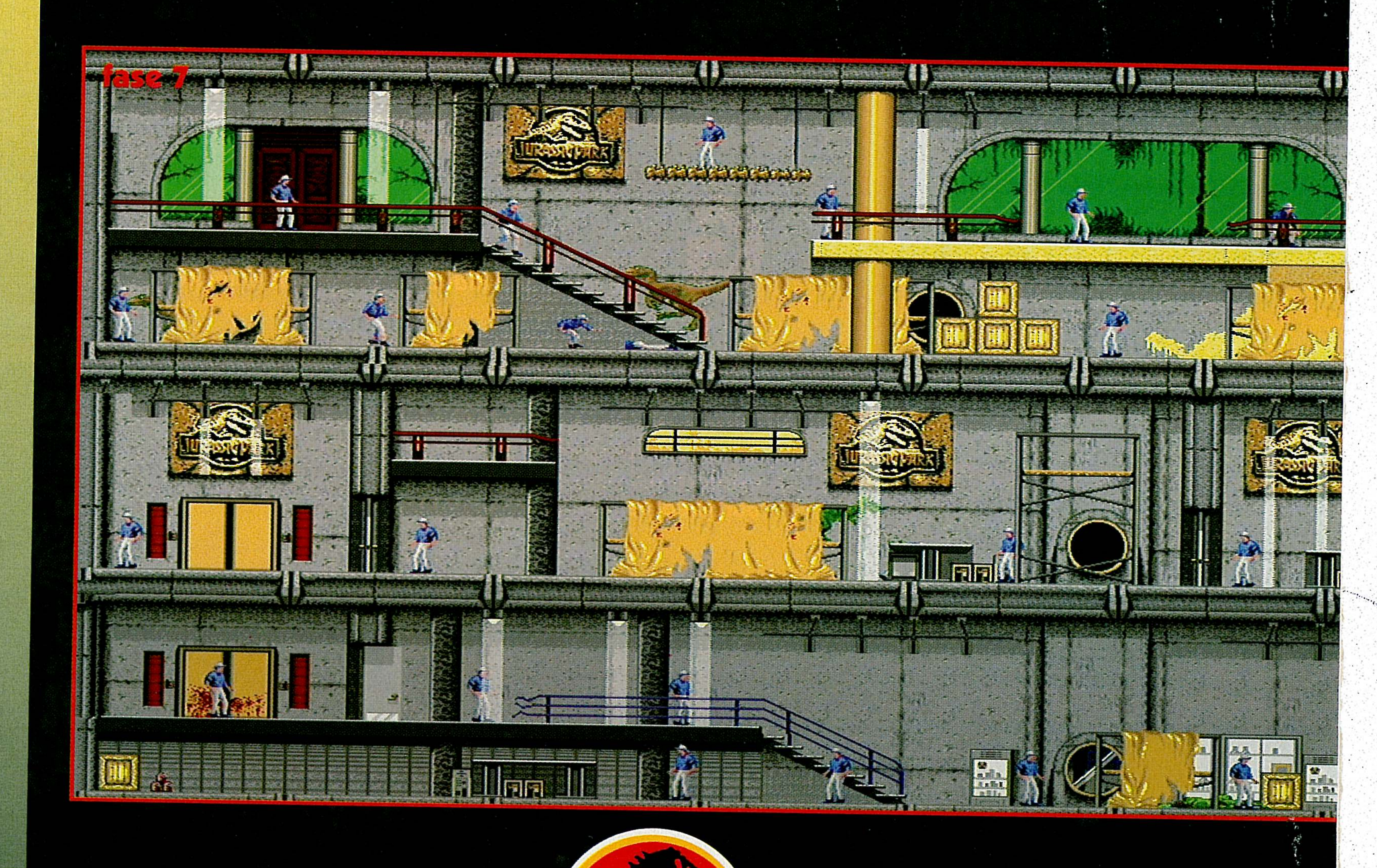
Presta atención con qué te los cargas, pues las explosiones fuertes harán **desplomarse sobre ti decenas de estalactitas,** y que no te tiemble el pulso cuando veas **la burbujeante lava arder bajo tus pies.**



PASSWORDS PARK

FASE 2	Password: 2j9j301l
FASE 3	Password: 4PGK0012
FASE 4	Password: 6v63g01v
FASE 5	Password: 8vvvr156
FASE 6	Password: avvvp2df
FASE 7	Password: cvnv54de

Y estos son los passwords que te permitirán pasar de nivel cuando te veas en apuros o, simplemente, cuando te apetezca. De nada.



fase 7 • EL CENTRO DE VISITANTES

Esta odisea está llegando a su fin. Te encuentras en pleno Centro de Visitantes, convertido ahora en guarida para decenas de peligrosos dinosaurios. De primeras, **dos Velocirraptores** saldrán a tu encuentro. Intenta **recoger todos los ítems** que puedas, pues te serán imprescindibles al final de esta fase. Ve hacia la **derecha,** dispara a la caja, quítate rápido de debajo y úsala para subir.

El dichoso **T-Rex** te ha seguido hasta aquí. Quizá se haya convertido en un adicto al gas hilarante, así que no seas puritano y dale su buena dosis, pasa rápido frente a él, y ve **abriendo puertas** a base de patadas.

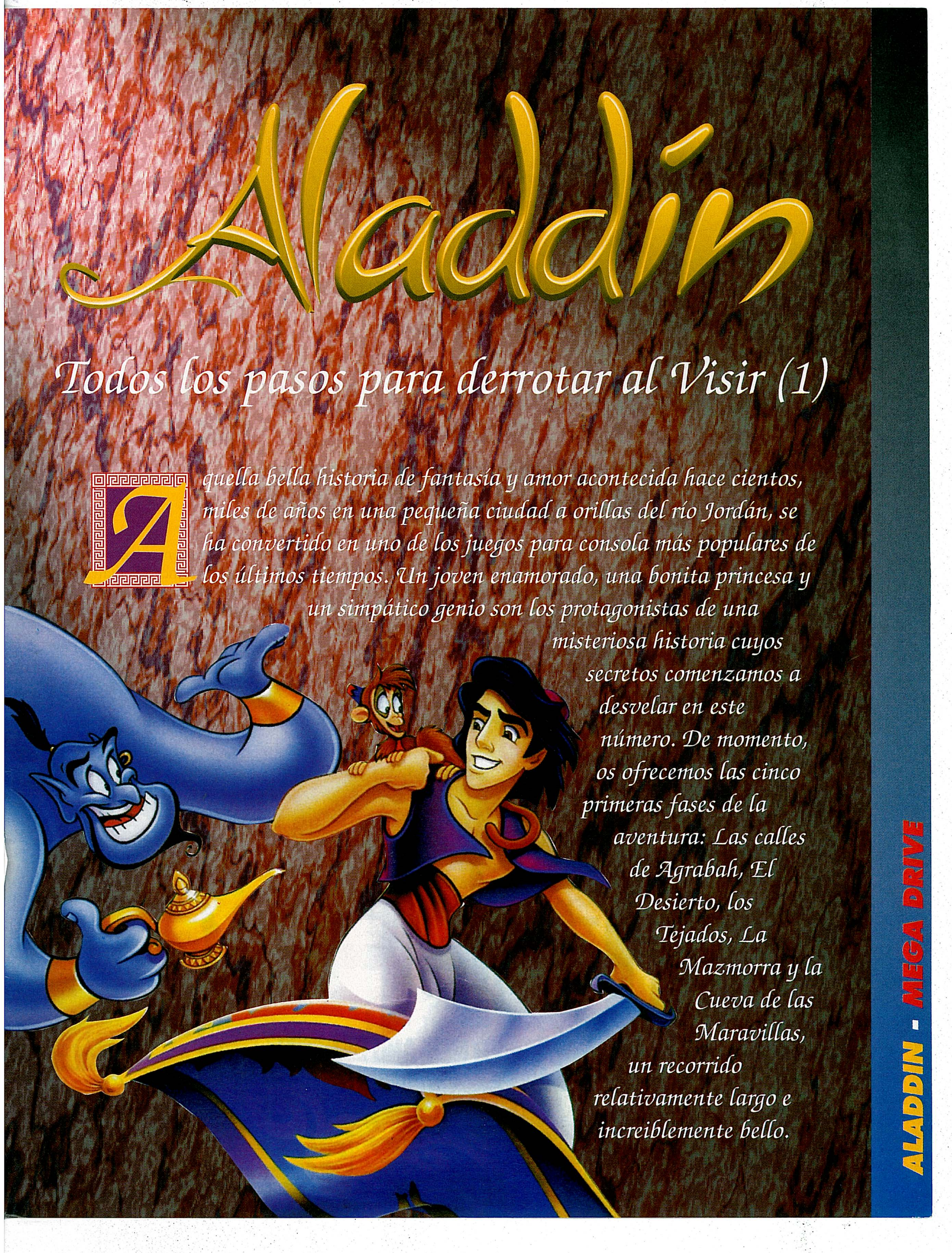
Coge el **ascensor.** Llegarás a un nivel donde la sangre riega el piso y las paredes. Es obvio que algo mortífero y muy peligroso **te espera tras esa puerta.** Andate con mucho ojo, pues los dinosaurios han elegido los tapices y las lonas como refugio, y aunque tú no puedas verlos, ellos saltarán sobre tí con pasión desgarradora a poco que te descuides.

Súbete al ordenador para alcanzar el **agujero del techo,** y continúa tu viaje por el **conducto de la ventilación.** Será un trayecto mucho más rápido y seguro (pero no te confíes).

FINAL: Has llegado a un enorme domo convertido en museo arqueológico donde se exhiben esqueletos y reproducciones de dinosaurios extremadamente reales, especialmente dos, que corresponden a unos **Velocirraptores** que parecen que respiran. Realmente dan la impresión de estar vivos y de que pueden jugar contigo antes de destrozarte con sus mandíbulas de hierro.

No les des la menor opción a ello. La única manera de destruirlos es **descargando sobre ellos los ítems** que previamente has recolectado.

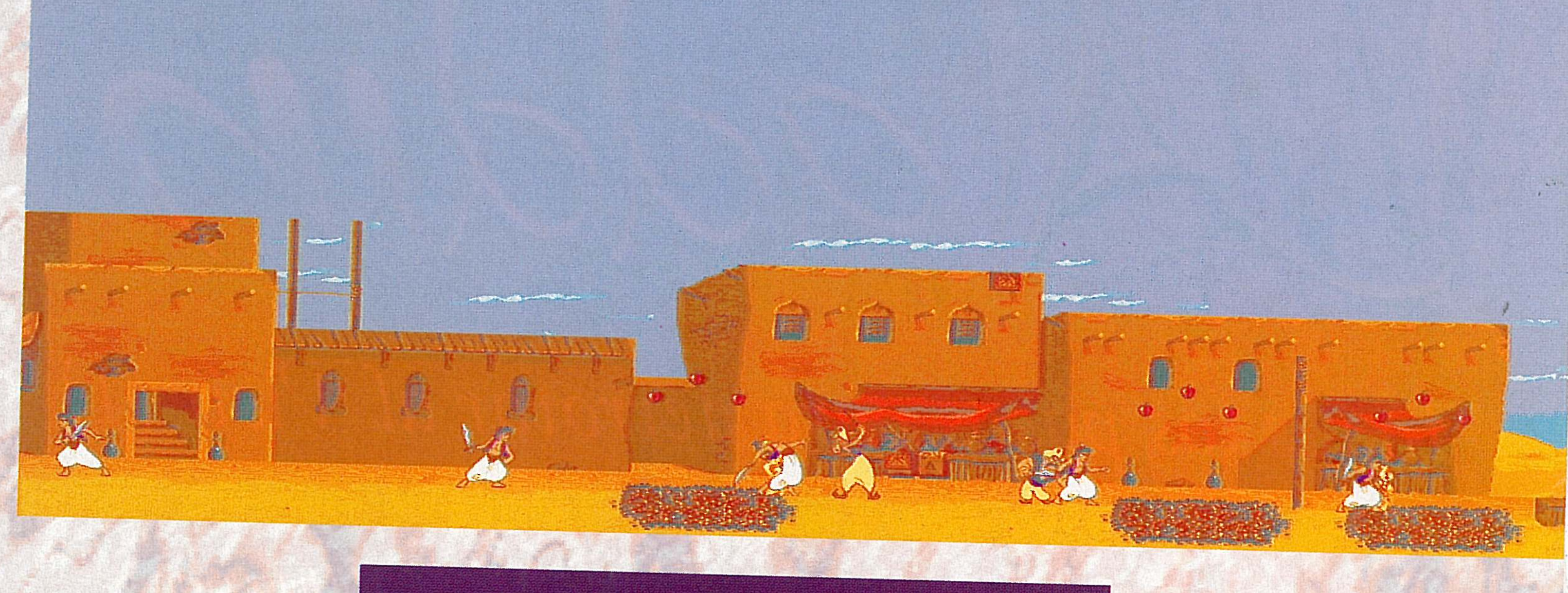
En el domo hay numerosas plataformas, aparte de los esqueletos de dinosaurio sobre los que puedes sostenerte. Muévete continuamente de un sitio a otro, **disparando todo lo que tengas,** y si eres lo bastante rápido quizás, solo quizás, podrás acabar con ellos y **¡abandonar de una vez por todas este condenado Parque Jurásico!**



Aladdín

Todos los pasos para derrotar al Visir (1)

Aquella bella historia de fantasía y amor acontecida hace cientos, miles de años en una pequeña ciudad a orillas del río Jordán, se ha convertido en uno de los juegos para consola más populares de los últimos tiempos. Un joven enamorado, una bonita princesa y un simpático genio son los protagonistas de una misteriosa historia cuyos secretos comenzamos a desvelar en este número. De momento, os ofrecemos las cinco primeras fases de la aventura: Las calles de Agrabah, El Desierto, los Tejados, La Mazmorra y la Cueva de las Maravillas, un recorrido relativamente largo e increíblemente bello.

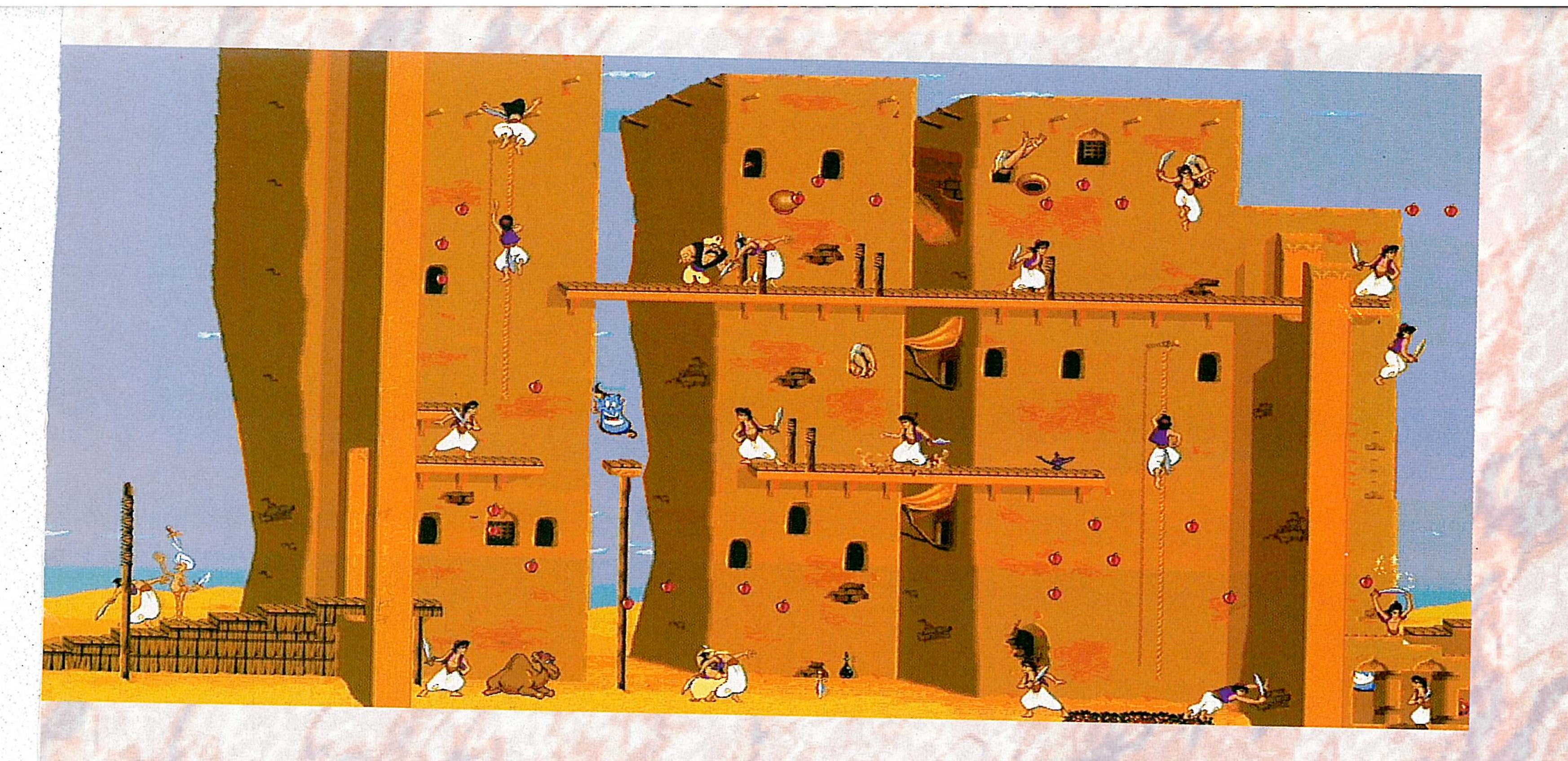


FASE 1: La Calle de Agrabah

Como siempre, el primer nivel nos servirá de primera toma de contacto, con una dificultad bastante moderada y un recorrido que no invita a perdernos. Iremos **ascendiendo por los edificios** con cuidado de las plataformas que se caen al pisarlas, y teniendo en cuenta que tras cada ventana podría **caernos una jarra** sobre nuestra cabezota. A los malabaristas **lanzadores de cuchillos** no les vale de nada lanzarles nuestras manzanas, sino que **usaremos la espada** contra ellos cuando veamos que están distraídos.

Sobra decir que las brasas hay que atravesarlas sin detenernos, pero en caso de que tengamos que hacerlo por luchar contra algún enemigo, podremos **saltar hacia los lados** evitando las llamaradas, y, de esta manera, no nos quemaremos ni un pelo. Las **manzanas son armas muy efectivas** cuando queramos matar enemigos sin acercarnos a ellos, pero, como casi todo lo bueno en la vida, no son eternas y constantemente habrá que



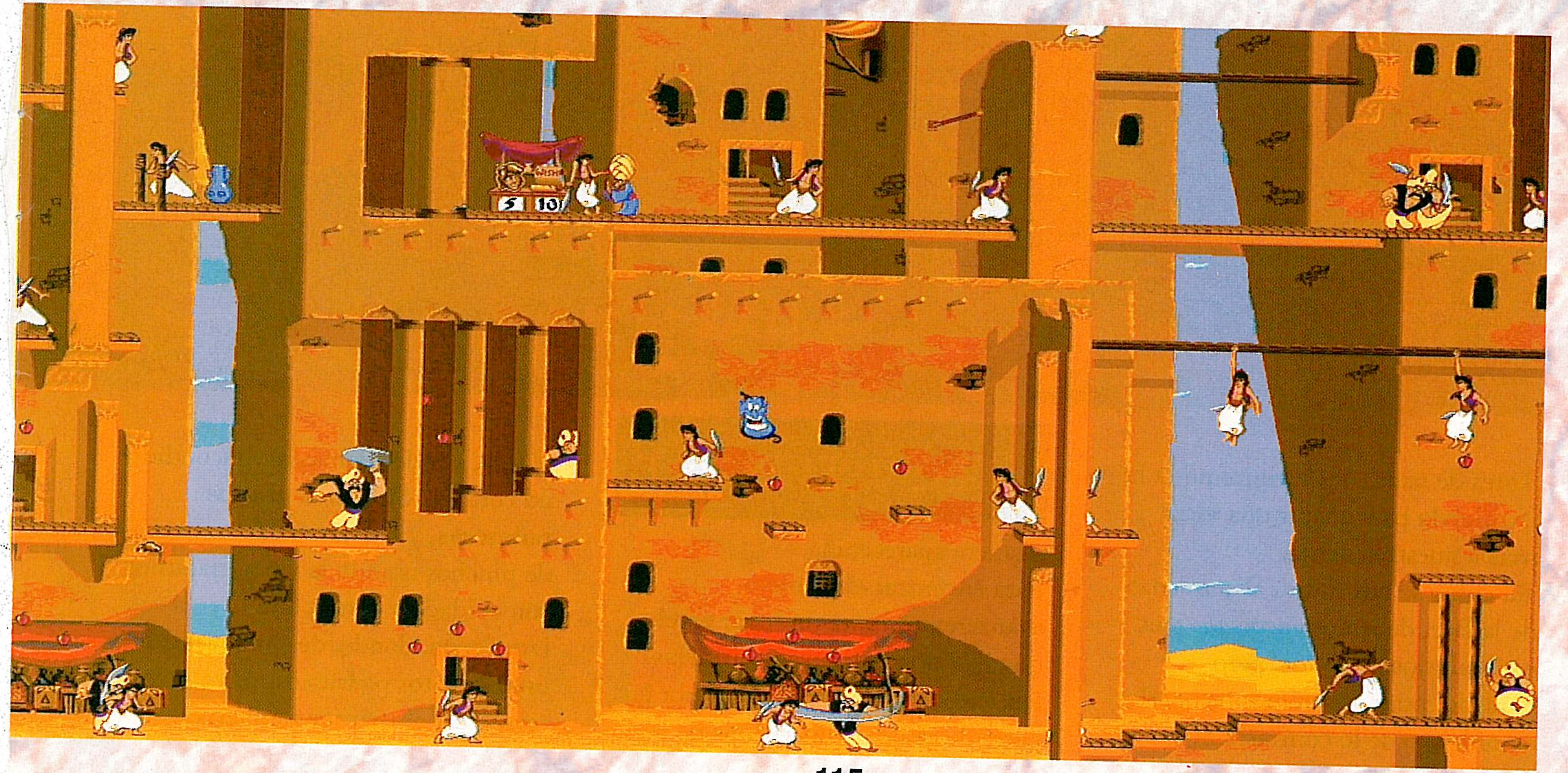


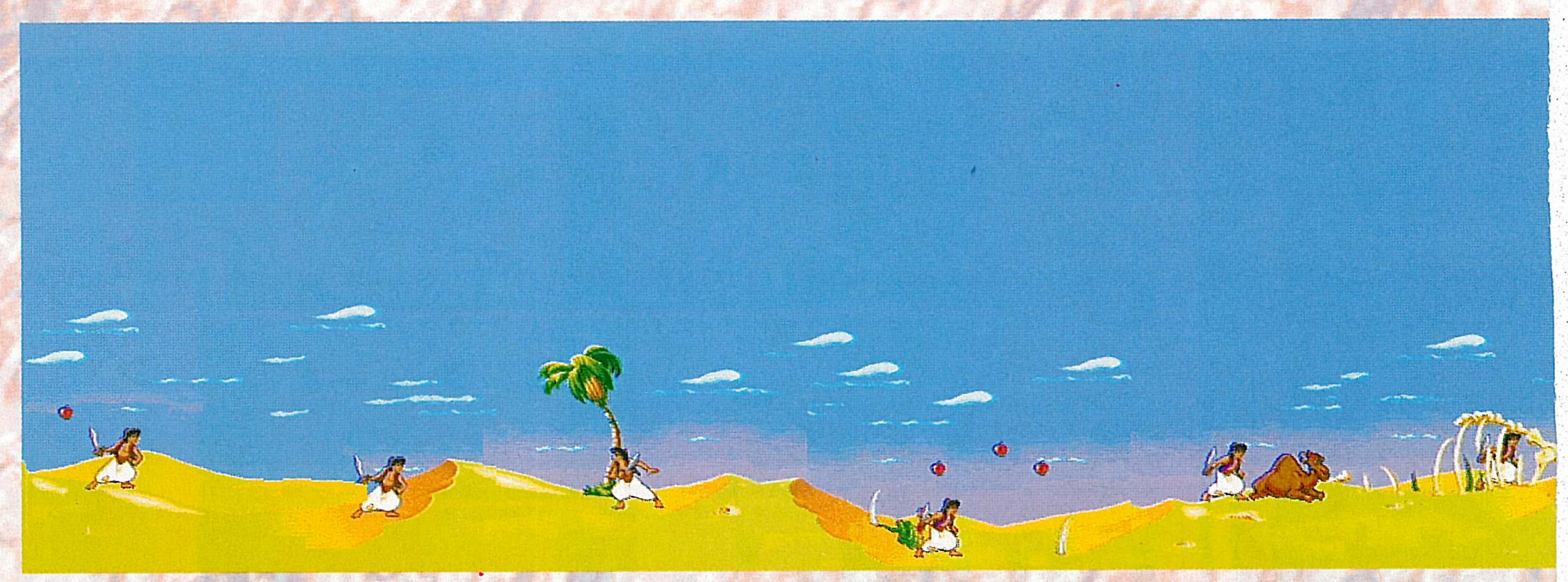
recolectar más.

El camino a seguir es el siguiente: **avanzar hacia la derecha,** donde subiremos por la primera cuerda y recogeremos los **jugosos bonus** que se nos ponen a nuestra disposición. De entre ellos, los más valiosos suelen ser **las gemas,** ya que más adelante (hacia el final de la fase) nos servirán para cambiárselas por **vidas y continuaciones extras** al mercader. Algo parecido sucede con los **Genios Azules,** ya que en el juego de fin de fase nos permitirá conseguir ayudas... si la suerte nos acompaña.

Para alcanzar **la vida** que hay sobre el muro y que, en principio, es incaccesible, **saltaremos sobre los postes flexibles** y utilizaremos el impulso que nos regala para lanzarnos hacia la **izquierda** y caer sobre la vida.

La **salida** está justamente en la **esquina superior derecha** del mapeado, pero se encuentra custodiada por **dos guardianes** igualitos a los que nos incordiaron durante toda la fase.









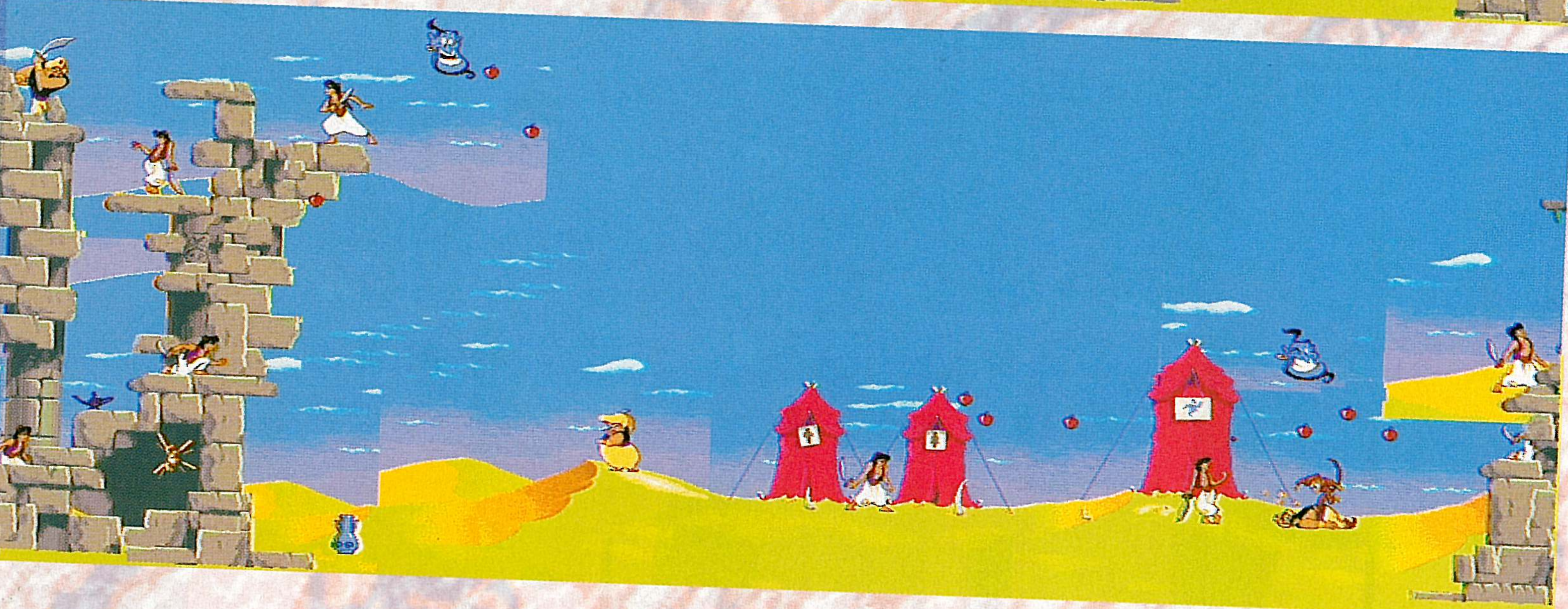
Antes de nada, nos dirigiremos a la **izquierda** para añadir una **vida más** a nuestra cuenta.
Tal como se nos indica al comienzo de la fase, debemos encontrar **tres escarabajos dorados,** pero cuidado, pues deberemos recogerlos en orden, o de lo contrario ni

FASE 2: El Desierto

siquiera aparecerán.
Para encontrar el primero avanzaremos hasta un lugar en el que hay **dos palmeras solitarias**. Las encontraremos tras pasar por la parte de abajo de **las ruinas** de piedra, donde además hay escondido un corazón. **Subimos por las palmeras,** y tras atravesar otra zona de pinchos usando la liana, **bajamos** con cuidado y vamos a **la izquierda,** donde, después de saltar unos cuantos pedruscos, ya veremos revolotear el **primer pedazo de**







escarabajo.
El **segundo** está más a la vista. Simplemente saldremos completamente de las ruinas, y de nuevo en la arena del desierto caminaremos hacia **la izquierda.** Lo veremos en una **pequeña cueva.** Luego seguimos a **la derecha,** y, una vez atravesadas las letrinas del desierto, subimos por las rocas, y allí arriba estará **el tercero. Al** cogerlo nos enviará a la **siguiente fase.**
No hay demasiados enemigos, así que no está de más gastar **nuestras manzanas** en acabar con ellos, evitando acercarnos demasiado.
Lo que sí que nos puede presentar problemas son **los pinchos que hay clavados en el suelo** y que si nos descuidamos un poco comprobaremos cómo le sienta a nuestro héroe clavarselos en los descalzados pies.

FASE 3: Los Tejados de Agrabah

Ahora tendremos que ir encontrando y recogiendo una serie de **flautas mágicas,** con las que podremos hacer aparecer algunas **vasijas y cuerdas mágicas.** Estas cuerdas mágicas son imprescindibles para poder seguir avanzando, así que las usaremos como medio de transporte agarrándonos a ellas. Nos transportarán a nuevas zonas sin el más mínimo rasguño.

Es importante no malgastar nuestra colección de manzanas, pues más adelante las necesitaremos.

Además, cuidado con las **cestas** que se mueven. En su interior hay ladronzuelos dispuestos a dejarnos sin una manzana.

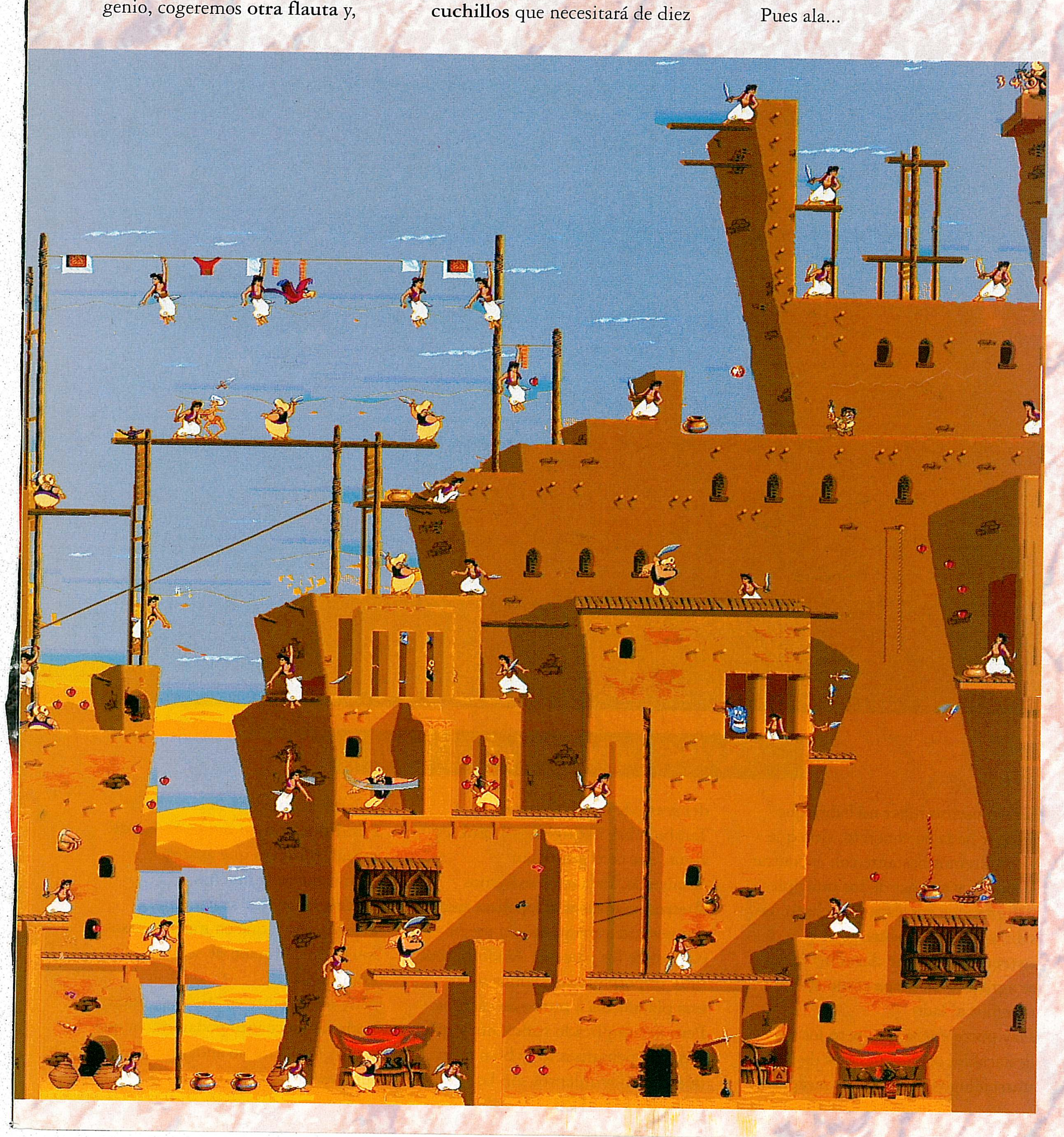
La **primera flauta** se encuentra saltando sobre el poste y subiendo a la izquierda. A la derecha saldrá la cuerda mágica correspondiente, custodiada por un encantador de serpientes que las tiene muy bien adiestradas contra nosotros.

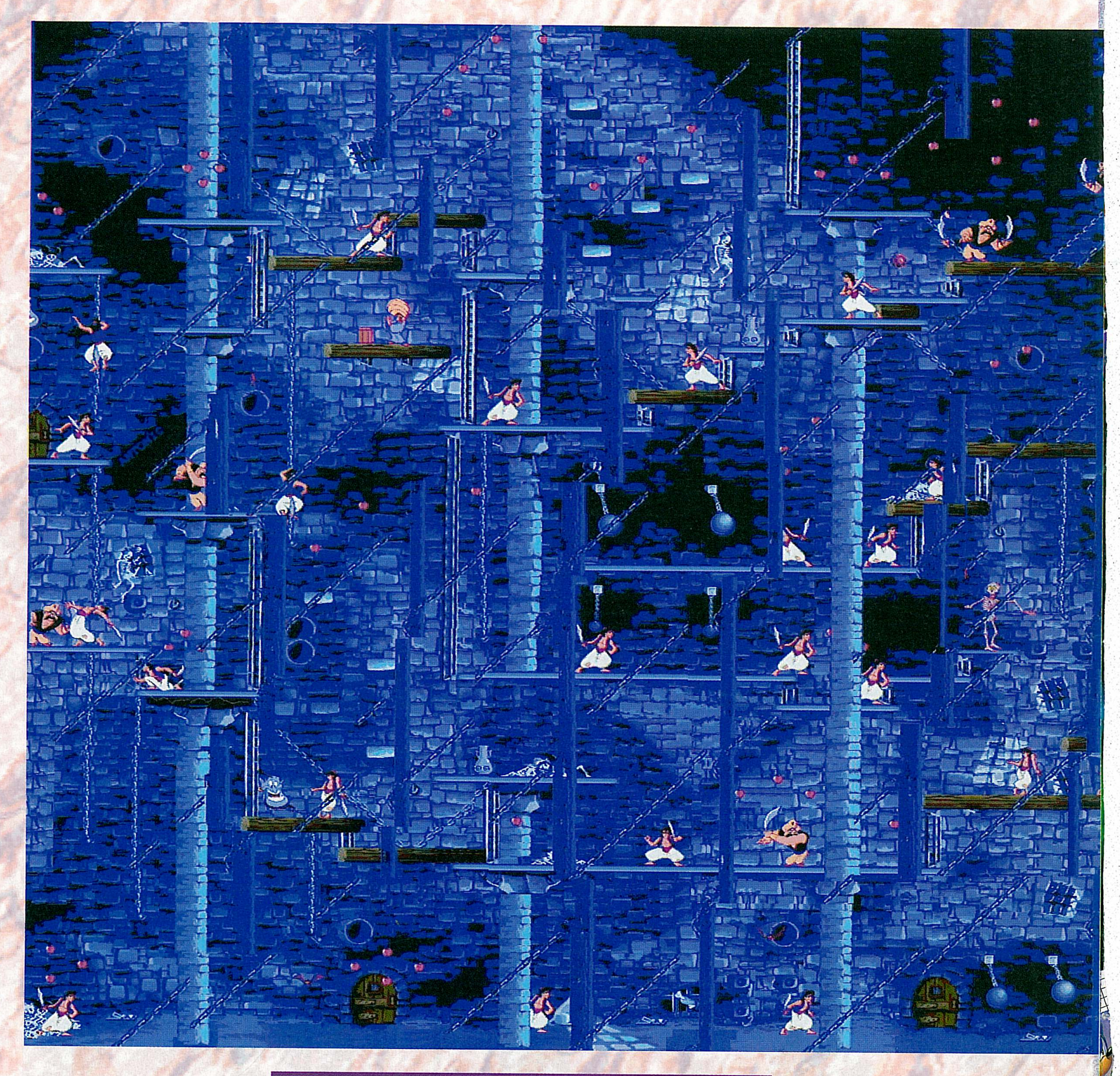
Siguiendo a **la derecha,** y nada más caer de la plataforma, aparecerá la **siguiente flauta,** y utilizando las tres vasijas para que



salgan más cuerdas podremos subir hasta lo **alto de los tejados.** Luego nos lanzaremos a la parte de la **derecha,** y subiremos más aún con la ayuda de otra cuerda y otras que no lo son tan mágicas, para luego seguir avanzando a **la izquierda.** Tras fichar nuestra posicióon en uno de los ya conocidos jarrones-genio, cogeremos **otra flauta** y, gracias a ella, podremos subir más y más por el lado izquierdo. Luego gracias a otro poste flexible subiremos a la **cuerda de tender la ropa** y ya sólo nos resta llegar al extremo **derecho** recogiendo la gran cantidad de **vidas y bonus** que hay en el camino.

Allí aparecerá un **enanito lanza-cuchillos** que necesitará de diez certeros manzanazos para que nos otorgue otro trozo del escarabajo dorado, y una **flauta** que nos regalará un **gratificante viaje lleno de bonus,** el cual nos subirá la moral contra el último guardián de la torre que nos esperará pidiendo a barrilazos que le lanzemos otras **diez manzanas.** Pues ala...





FASE 4: La Mazmorra del Sultán

En tan oscuro lugar no habrá que recoger nada en concreto, sino que ya tendremos bastante con encontrar la **salida** y escapar de los múltiples peligros que encierra. Por cierto, la salida está justamente en el **extremo superior derecho.** Aquí se agradece un mapa como el que tenemos al lado.
Hay pocos enemigos, pero los más destacables son los pesados de los **murciélagos,** principales receptores del acero de nuestra espada.
También hay **esqueletos-bomba** y algún que otro **guardián** despistado. Para ellos usaremos nuestras manzanas arrojadizas que nos permiten mantener un mejor control de los pasos de Aladino, cosa muy importante si estamos sobre una plataforma a punto de caernos.
Pero lo complicado realmente y que nos hará pensarnos muy bien todos nuestros movimientos son las muchas trampas de la mazmorra: **Péndulos con enormes bolas de metal, pinchos** que aparecen rítmicamente y muchas **plataformas** que aparecen y desaparecen y que en muchos casos son el único medio de seguir avanzando.
Muy importante es "**fichar**" nuestra posición en cuanto podamos, ya que es una forma de no andar por lugares ya visitados.



De todos los peligros que acechan a Aladino en esta y otras fases de su aventura, hay uno que le hará su misión casi imposible de realizar: los pinchos y plataformas que aparecen y desaparecen rítmicamente nos pondrán los nervios de punta y ofrecerán a nuestro héroe una ocasión de oro para demostrar sus increíbles dotes saltarinas.



FASE 5: La Cueva de las Maravillas

Esta es la cueva de los tesoros, para nosotros representados en multitud de **corazones reponedores de energía.**
Antes de nada, fijémonos en la rocas alargadas y planas que hay sobre algunas partes del suelo. Saltando sobre ellas podremos ascender gracias al geiser que fluirá de debajo de ellas. También ojo con los **pinchos casi invisibles** del suelo (los del techo son inofensivos) y con las **estatuas de oro** que portan gemas, ya que tendremos que recogerlas todas con un certero espadazo.
Entre los muchos peligros a esquivar están las **estatuas de Shiva,** que tienen más vida de la que aparentan, así como de nuevo los incordiantes **murciélagos.**
Arriba nos dirigiremos hacia la **izquierda,** para luego seguir subiendo a la zona de desprendimientos que custodia un genio y una vida.
Más a la **derecha** podremos ver una estatua de oro colgada del techo. Saltando desde la cuerda y dando un espadazo nos abriremos un nuevo camino para pasar a luchar contra **Shiva el Mono,** peligroso personaje al que le regalaremos diez golpes de espada.
Tras un viaje en alfombra voladora atravesaremos el lago y subiremos la montaña, repleta en su interior de **bonus y vidas.** Arriba nos espera la **lámpara mágica.**



Hemos llegado al ecuador de nuestra aventura. Tras luchar contra Shiva el Mono y volar en la alfombra mágica, ¿qué más nos puede esperar? Tendremos que esperar al próximo número para revelar todos los secretos que le deparan a Aladino.

CLAVES ACTION REPLAY

No podían faltarnos los códigos que nos darán más juego y más diversión:

FFEFFA0008 = Energía infinita
FF7E3C0033 = Vidas infinitas

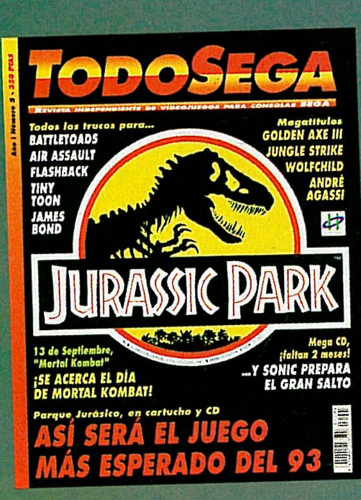
Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados

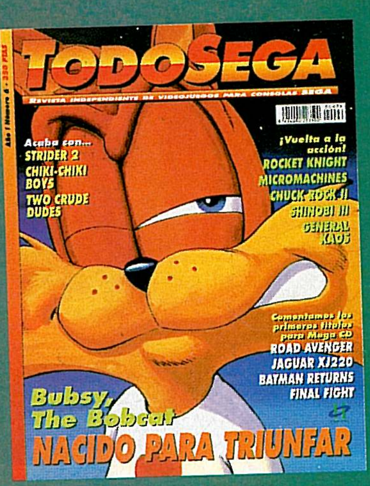


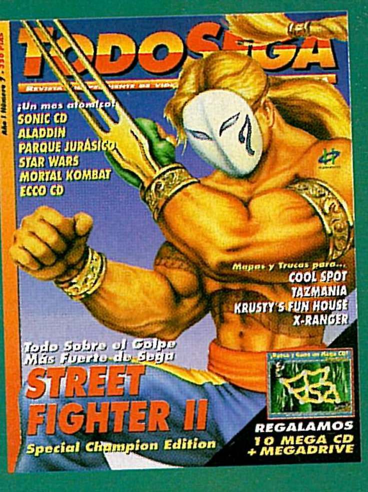














Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA,
aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita.
Pero no dejes pasar el tiempo...
¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



HOBBY PRESS

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE...

STREET FIGHTER II
SPECIAL CHAMPION EDITION



Los doce luchadores más duros del mundo se han reunido en tu Mega Drive para demostrar al universo entero quién es el número uno. ¿Por quién apuestas?
Como sabemos que la decisión es muy complicada, no hemos dudado en mostrarte en estas páginas las cualidades de cada personaje y su comportamiento ante cualquiera de los once contrincantes.
Ya sea Dhalsim con sus conocimientos de yoga, el agresivo Balrog, antiguo campeón de los pesos pesados, el vanidoso Vega haciendo uso de su zarpa, o cualquiera de los luchadores, la suerte está todavía por decidir quien será el rey del «Street Fighter II».

ENFRENTAMIENTOS CHUN-LI

Su afán de venganza por el asesinato de su padre a manos de uno de los luchadores rivales hace que se entregue al máximo en cada uno de sus combates. Su belleza y su aspecto frágil confía a sus contrincantes, que sucumben ante su **agilidad y precisión en los golpes.**



CHUN-LI VS ZANGIEF

Este rival rehúye la corta distancia y busca el combate aéreo. No puede repeler tus movimientos especiales, como la "bola de fuego". Atención a **sus llaves y a la potencia de sus puños** que te pueden hacer mucho daño. Muévete insistentemente sin darle tiempo a pensar y en la corta distancia recurre a patadas a los pies.



CHUN-LI VS BALROG

Sírvete de tu habilidad para sortear sus **poderosos puñetazos**. Atácale con patadas bajas y, desde larga distancia, con tu "patada de torbellino" y la "bola de fuego". La media distancia no te favorece si permaneces demasiado estático.



CHUN-LI VS VEGA

Vuestra **movilidad es similar,** por lo que puedes intentar el ataque aéreo y, si no resulta, recurre a larga distancia con tus golpes especiales, pero nunca a la media. También eres superior en la corta ya que ahí es más estático.



CHUN-LI VS SAGAT

Eres mucho más móvil. Aprovecha tu superioridad aérea y evita la media distancia. **Evita su "disparo de tigre"** con tu "bola de fuego". Si tomas la iniciativa, tras acertar el primer golpe, no le concedas respiro.



CHUN-LI VS BISON

Sobre todo **no dejes de moverte,** sin dejar de saber lo que haces, para no mostrarle un blanco fácil. Recurre a tu primacía en el combate aéreo y rehúye la corta distancia. Busca las series de golpes para huir y reiniciar un posible contraataque.



ENFRENTAMIENTOS BLANKA

Poderosa criatura mitad hombre, mitad bestia. **Sírvete de tu velocidad y agilidad** para dañar al máximo a tus rivales. Destacan en él sus poderosas mandíbulas y sus fuertes garras.



BLANKA VS ZANGIEF

Usa tu mayor movilidad y agilidad para atacar, ya que es un **rival algo estático.** Busca el ataque en larga distancia para usar el "ataque rodante" sin peligro. No permanezcas mucho cerca de él para que no pueda realizar sus peligrosas llaves.



BLANKA VS BALROG

Aprovecha el gran alcance de tu "ataque rodante" para herirle, así como los **ataques con salto y simultánea patada.** Rehúye en el suelo la lucha en la corta y media distancia. Evita sus poderosos puñetazos con patadas a los pies.



BLANKA VS VEGA

Usa con frecuencia tu habilidad para **electrificarte** y, de esta manera, defenderte de él. Busca el enfrentamiento **en el suelo,** evita que te arrincone y desplázate con el "ataque rodante" para evitar que te cace con facilidad.



BLANKA VS SAGAT

Abusa todo lo que puedas y te permita de tu movilidad y evita el combate directo. Intenta el "ataque rodante" en combinación de series de golpes normales (sobre todo patadas); suele dar buen resultado. Evita su "gancho de tigre".



BLANKA VS M. BISON

En todas las distancias eres un rival inferior y éste es tu gran reto. Aprovecha tu buena movilidad en el ataque aéreo y busca el cuerpo a cuerpo en la corta distancia encadenando vertiginosas series de golpes. Procura que no te desoriente con su rapidez de desplazamientos a lo largo de la pantalla.

Las portentosas condiciones físicas de Blanka le facilitan enormemente el camino hacia el éxito. ¡Mucho ojo con él!



ENFRENTAMIENTOS BALROG

Este ex campeón de los pesos pesados destaca por su **salvajismo y agresividad.** Defiende la teoría de que el que pega más fuerte es el que gana, y ha logrado ser todo músculo y poco cerebro. Puede ser fácilmente engañado.



BALROG VS KEN

Es de características similares a Ryu, así que **evita la larga distancia y los ataques aéreos.** Es de gran movilidad por lo que te costará más trabajo cazarle, pero la insistencia tiene sus frutos. Una vez acorralado no le concedas tregua. Procura esquivar su "puñetazo de dragón".



BALROG VS VEGA

Nueva operación de acoso y derribo ante un rival más móvil y ágil, pero más débil. Procura evitar la larga distancia para que no ejecute sus movimientos especiales. **Arrinconarle en el escenario del combate** es buen método ya que le cuesta encontrar escapatoria. Con un puñetazo en gancho puedes golpearlo anulando su "caída libre con zarpazo".



BALROG VS SAGAT

Ve a por él con precaución ya que sus golpes especiales le otorgan **superioridad sobre ti** en todos los terrenos. Tú mejor recurso son los ataques agachado o iniciados con el "puñetazo giratorio" continuado de golpes normales. Evita en todo caso, menos en defensa, el combate aéreo.



BALROG VS BISON

Tu ataque aéreo es bastante malo y esto es un punto muy negativo para este combate. Ve a por él directamente intentando acertarle. Si lo consigues lo más difícil está hecho: darle el primer golpe. Encadena enseguida rápidas series de golpes y podrás derrotarle. **Evita la larga distancia** y procura esquivar sus ataques aéreos con desplazamientos rápidos por el suelo.



BALROG VS ZANGIEF

Dos **fuerzas brutas frente a frente.** Por esta razón el combate prometería en cuanto a dureza y violencia, pero, si intentas golpear estando **agachado al hígado de tu rival cuando se acerque** y con el "puñetazo giratorio" en la larga distancia, todo habrá acabado rápidamente a tu favor.

ENFRENTAMIENTOS M. BISON

Es considerado como el malo de la película, es el maestro de lo diabólico. Ningún otro luchador le puede superar en potencia y agilidad, y prevalece como el **más grande luchador** del mundo del "street fighter".



M. BISON VS KEN

Ante este rival mantente en la larga distancia atacando con tu "psicotriturador" para rematarlo con golpes normales. Es muy móvil, así que tendrás que **recurrir a la corta distancia** para mantenerlo a raya. Una combinación de "patada en tijera" y golpes normales te bastará para atontarlo y tenerlo a tu merced.



M. BISON VS ZANGIEF

Para derrotar a esta masa de músculos deberás atacerle **agachado con puñetazos** y servirte del "psicotriturador" cuando te acose demasiado. Cuidado con sus llaves cuando estés demasiado cerca de él de pie.



M. BISON VSBALROG

Otra masa de músculo sin cerebro que puedes derrotar golpeándole **agachado con series de puñetazos** cuando se acerque y, si quieres, ayudándote del "psicotriturador". Te recuerdo que una serie continuada de golpes suyos te pueden hacer perder el combate.



M. BISON VS VEGA

Móvil en un principio, desistirá cuando reciba los primeros golpes. No uses el "psicotriturador" a menudo porque posee una muy buena esquiva. **Usa ataques aéreos** apoyados de "patada en tijera" y "patadas en la cabeza". Con el "psicotriturador" puedes anular todos sus golpes especiales.



M. BISON VS SAGAT

Difícil rival que cederá ante lo duro de tus ataques y movimientos especiales. Úsalos en todo momento que te lo permita y sobre todo en la corta distancia. **Cuidado con su "gancho de tigre"** que puede iniciar su contraataque. Con el "psicotriturador" puedes repeler su "disparo de tigre".



ENFRENTAMIENTOS VEGA

Este es un luchador de sangre noble que ha logrado combinar a la perfección el arte Ninjitsu con las destrezas del matador. Egoísta y vanidoso, es de la opinión de que la belleza es la fuerza, por lo que cubre su cara con esa amenazadora máscara y que así no resulte dañada en el combate. **Su principal arma es la zarpa.**



VEGA VS KEN

Con un golpe de tu zarpa marcarás las distancias entre ambos y te permitirá luchar mejor. Recurre a la larga distancia para usar el **"impulso de pared"** y el **"redoble con zarpazo".** En la corta distancia ataca agachado con tu zarpa para que te alcance lo menos posible y muévete rápido para que no use sus movimientos especiales.



VEGA VS ZANGIEF

Aunque tu rival impone tampoco te preocupes. Con mantenerte agachado atacando con **patadas a los pies** y clavándole tu **afilada zarpa** bastará para vencerle. Cuidado en todo caso con sus fulminantes llaves y su poderosa patada aérea.



VEGA VS BALROG

Pese a toda su fuerza, tu habilidad la supera con creces. De nuevo, **agachado, ataca con tu zarpa** al cuerpo de tu rival cuando esté a tiro y con patadas a los pies. También recuerdo que una serie de golpes suyos te puede hacer perder el combate.



VEGA VS SAGAT

Eres más rápido que él y esta va a ser tu principal arma. Refúgiate en tu movilidad para que no te alcance con sus movimientos especiales. Combina tus ataques con los golpes especiales desde lejos con series de golpes **con la zarpa y patadas a los pies.** No abuses de ataques aéreos ya que se defenderá con el "gancho de tigre", quedando tú totalmente vulnerable.



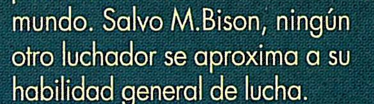
VEGA VS BISON

Tu **velocidad y destreza** en el ataque aéreo te ofrecen una seria posibilidad para derrotarlo. **Muévete constantemente** combinando **ataques aéreos con un feroz cuerpo a cuerpo.** Huye y vuelve a atacar constantemente para no ofrecer un blanco sencillo. Si eres rápido en el manejo de los golpes especiales a larga distancia puedes hacer mucho daño. Si no vences, al menos le costará derrotarte.



ENFRENTAMIENTOS SAGAT

Reinó en el mundo del "street fighter" hasta que fue humillantemente derrotado por Ryu en un histórico enfrentamiento. Es un maestro del estilo tailandés de lucha Muay y es considerado el más potente del mundo. Salvo M.Bison, ningún otro luchador se aproxima a su habilidad general de lucha.





SAGAT VS KEN

Puedes repeler todos sus movimientos especiales con los tuyos, así que no te será difícil derrotarlo por tu mayor fuerza. En todo caso **rehúye el ataque aéreo salvo que sea rápido,** como el "rodillazo de tigre". Se mueve con rapidez pero tus primeros golpes harán que se le calmen los ánimos. De nuevo, en el cuerpo a cuerpo llevas las de ganar.



SAGAT VS ZANGIEF

Puedes derrotarlo sencillamente con el "disparo de tigre" en combinación con patadas bajas y puñetazos permaneciendo agachado. Cuidado con sus **dolorosas llaves.**



SAGAT VS BALROG

Acaba con este poderoso rival **atacandole agachado con patadas bajas** a los pies y con puñetazos al hígado. También te puedes ayudar de tus golpes especiales siempre que te conceda respiro para ejecutarlos. Te vuelvo a recordar que una serie de golpes suyos te pueden hacer perder el combate.



SAGAT VS VEGA

Es más rápido que tú así que intenta parar un poco el combate. **Evita la corta distancia** y cuenta con que no puede anular tus movimientos especiales. De nuevo con la variedad de golpes, y sobre todo con el "gancho de tigre", eres superior en la media distancia. Evita el **ataque aéreo,** pues es el que te puede crear más de un problema.



SAGAT VS BISON

Es tu verdadera prueba de fuego. Evita la larga distancia, donde se muestra superior, y **ataca con saltos** para rematar en la corta distancia. El "gancho de tigre" te será muy útil así como el "rodillazo de tigre", que te permitirá acercarte a él con mayores garantías.

ENFRENTAMIENTOS KEN

Se convirtió en un poderoso luchador tras perfeccionar su **"puñetazo de dragón"** y la **"patada de huracán"**, que le gusta combinar para machacar a sus enemigos. Es un atleta natural pero le pierde su vanidad y arrogancia que le hacen confiarse demasiado en la victoria sobre sus rivales.



KEN VS ZANGIEF

Es el más fuerte pero a su vez el **más lento de todos los rivales.** No te arrimes a él ni dejes que te arrincone ya que si no estarás perdido. Recurre a tus movimientos especiales y a patadas a los pies, da el golpe **siempre agachado** para que no te cace, y la victoria será tuya. Recurre a esto y no habrá problema.



KEN VS BALROG

Es bastante más fuerte y contundente y un poco **más lento que tú.** En la corta distancia **ataca agachado** con patadas bajas a los pies y con tus movimientos especiales, sobre todo la "bola de fuego". De esta manera tan simple ganarás. **Evita que te golpee** ya que si encadena una serie continua de golpes el combate estará acabado para ti.



KEN VS VEGA

Muy peligroso ya que tus movimientos especiales no contrarrestan los suyos. Es un combate muy igualado, así que recurre a **arrinconarle** pues le cuesta algo buscar escapatoria. Dále **golpes bajos** en la corta distancia. Combate y huye para que su reacción no te alcance, no permanezcas **estático.**



KEN VS SAGAT

Es **más fuerte pero más pausado** en el combate. Repeler su "disparo de tigre" con tu "bola de fuego", y su "gancho de tigre" es levemente superior a tu "puñetazo de dragón". Eres muy superior en el ataque aéreo pero no recurras con demasiada frecuencia a él ya que su defensa es muy buena y usa el contragolpe con rapidez. Combínalo con ataques a los pies.



KEN VS M. BISON

Es **más fuerte y tan veloz como tú** y además tus movimientos especiales no evitan los suyos. Con la variedad de golpes en ataques aéreo te mostrarás superio. Sírvete del "puñetazo de dragón" para evitar sus peligrosos acercamientos e iniciar a la vez el contraataque.

ENFRENTAMIENTOS ZANGIEF

Pese a su carácter bonachón, su aspecto provoca miedo a sus contrincantes por su **feroz cara y su impresionante masa muscular,** y no es para menos, ya que es bruto como ninguno y fuerte como un toro. Como handicap, aparte de su lentitud, no es ningún lumbreras, no se ganaría la vida jugando al ajedrez.



ZANGIEF VS KEN

Es un rival **más ágil** y se moverá alrededor de ti de una manera insistente y con ataques aéreos. Con tus primeros golpes se le bajarán los humos y será carne de cañón en el momento en que le acorrales. Evita en la corta distancia su **"puñetazo de dragón"** y el resto de sus golpes especiales en la larga con movimientos normales.



ZANGIEF VS BALROG

Sois de características semejantes pero él es un poco **más rápido y tú algo más fuerte.** Para vencer sin complicarte la vida golpéale agachado con patadas a los pies y con puñetazos al hígado. Cuidado porque si encadena una serie de golpes sobre tí, estarás perdido.



ZANGIEF VS VEGA

Es muy peligroso porque no puedes repeler sus movimientos especiales y además tiene predilección por el ataque aéreo. Tus primeros golpes bajarán sus ánimos y será un blanco más fácil a tus golpes. **Ralentiza tus movimientos** ya que es un rival que se amolda al tipo de combate que realiza su enemigo y te será, de esta manera, más fácil cazarle.



ZANGIEF VS SAGAT

Es difícil porque no te permite que permanezcas en la corta distancia con su "gancho de tigre". Emplea **variedad en los golpes** e incluso **ataca con salto** para poder acercarte mejor a él y además golpeando, matando así dos pájaros de un tiro. Tampoco puedes repeler sus movimientos especiales.



ZANGIEF VS M. BISON

Tu lentitud y su gran movilidad te harán permanecer a la defensiva (si le persigues constantemente llevas las de perder). **Evita sus golpes con saltos,** aunque pequeños muy útiles, o **en postura defensiva** para sorprender a la contra. Una vez hecho esto, pudes optar por **atacar con salto** y recurre, sin insistencia, al acoso y derribo. Huye para volver a empezar.

ENFRENTAMIENTOS DHALSIM

Pleno de facultades por la unión de su mente, cuerpo y alma gracias a la disciplina yoga. Una de sus características esenciales es su **paciencia** en el combate que le permite localizar los puntos más débiles de sus rivales y desgastarlos poco a poco.



DHALSIM VS ZANGIEF

La corpulencia de este rival impresiona así como la fragilidad de sus tobillos. Ataca agachado con **patadas a sus pies** una y otra vez hasta derrotarle.



DHALSIM VS BALROG

Para tí este es un **rival sencillo** ya que con el uso del **"fuego yoga"** y golpeando agachado a tu rival con puñetazos le habrás vencido. Anda con precaución ya que como encadene una serie de golpes consecutivos estarás perdido.



DHALSIM VS VEGA

Su movilidad puede desorientarte. Aguántale lo que puedas en la larga distancia, **apartado de tí,** con el **"fuego yoga"** y la **longitud de tus extremidades.** Evita el ataque aéreo ya que tiene muchos más recursos que tú.



DHALSIM VS SAGAT

Refugiate en la **media distancia** donde no puedes ser alcanzado por sus golpes especiales. Con el **"fuego yoga"** puedes anular su "disparo de tigre", y ataca con salto para acercarte a él. Ante un ataque así muestra menos recursos.



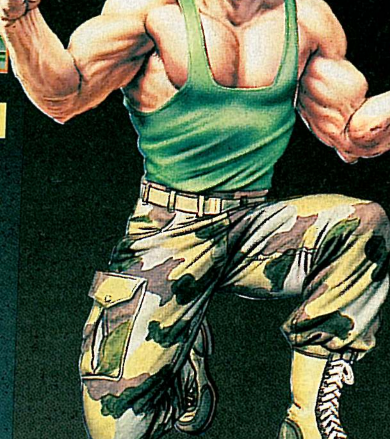
DHALSIM VS M. BISON

Ante su rapidez actúa a la contra y a ser posible con **ataques aéreos.** Si estás estático serás carne de cañón ante su fuerza y rapidez. Una vez golpeado no le concedas tregua sin acercarte demasiado, siempre o casi siempre en la media distancia. Huye y ataca con salto constantemente hasta derrotarlo.

Como en muchas facetas de la vida, la paciencia es una gran virtud. Esta cualidad es la que ha llevado a Dhalsim hasta el éxito.



ENFRENTAMIENTOS GUILE



Antiguo miembro de un equipo de élite de las Fuerzas Especiales americanas. Tras sufrir meses de cautiverio en la jungla, consigue escapar. Llevado por su sed de venganza, combina su preparación como soldado con las tetras de la lucha callejera.



GUILE VS ZANGIEF

Busca el **ataque aéreo** y rehúye la corta distancia. En la larga distancia él no podrá alcanzarte con sus golpes especiales y tú podrás herirle con tu **"bombazo sónico".** En ataque directo usa la patada a los pies.



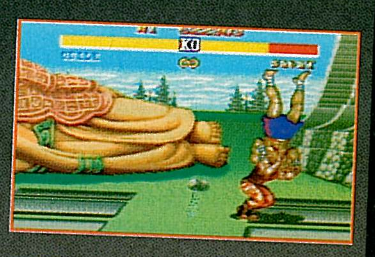
GUILE VS BALROG

Busca la larga distancia ya que no puede repeler tu **"bombazo sónico".** En ataque aéreo también eres superior. **Evita sus potentes puñetazos** con patadas a los pies.



GUILE VS VEGA

Busca la lucha en la larga distancia con tu **"bombazo sónico"** y el ataque en la corta, con patadas a los pies. Evita la medida donde él puede ejecutar mejor sus movimientos especiales y ejercitar su superior "impulso de pared".



GUILE VS SAGAT

Intenta el ataque aéreo y si no resulta, **refúgiate en la larga y media distancia.** Tu "bombazo sónico" anula su "disparo de tigre". En la corta distancia posees menos recursos.



GUILE VS BISON

Se trata, sin duda, de un luchador mucho **más fuerte, más ágil y más hábil que tú,** así que busca la defensa, que no sea pasiva, para actuar a la contra. **Evita** en la medida que puedas **la corta distancia,** el **ataque aéreo** y el intercambio de golpes. **Golpea en series y huye para volver a empezar.**

ENFRENTAMIENTOS HONDA

Obeso luchador pero **rápido y extremadamente potente.** Juega con la ventaja de su estricto entrenamiento como luchador de Sumo y utiliza su corpulencia para el acoso y derribo de sus rivales. Su objetivo es el reconocimiento mundial de su gran calidad como luchador.





HONDA VS ZANGIEF

Aprovecha tu **movilidad** y la superioridad total de tus movimientos especiales para acabar con él. Busca las secuencias de golpes, pero sin arrimarte demasiado para que no pueda realizar sus peligrosas llaves.



HONDA VS BISON

Intenta vencerle con **ataques con salto** y manteniéndote en la media distancia para que le resulte difícil el uso del "psicotriturador" (que puedes intentar anular con el cabezazo de sumo) y no estés al alcance de su "patada en tijera". Cuidado con **su agilidad** y rapidez que pueden desorientarte.

HONDA VS SAGAT

Al ser un luchador algo estático, busca el ataque bajo a media y corta distancia para que no pueda ejecutar el **"disparo de tigre".** Cuidado porque un excesivo acercamiento le permitirá usar el **"gancho de tigre".**



HONDA VS VEGA

Muy ágil y móvil, procura usar tu cabezazo de sumo o bien evitar sus golpes, sobre todo el "impulsado de pared". Para iniciar contraataques, usa el golpe de los **100 manotazos** y de golpes bajos.



HONDA VS BALROG

Aprovecha **la superioridad de tus movimientos especiales** para acabar con él. Utiliza especialmente **ataques con salto** y también el **golpe de los cien manotazos.**

ENFRENTAMIENTOS RYU

Es el luchador **más completo** de todos los que se te ofrecen en el juego. Con el manejo adecuado de sus movimientos especiales y la debida soltura y rapidez de movimientos, que solo jugando puedes obtener, puede llegar a ser invencible.



RYU VS ZANGIEF

En teoría también fácil rival para tus habilidades. Emplea la **"bola de fuego"** y el **"puñetazo de dragón"** para anular su "soga rotatoria". Con movilidad y combinaciones de golpes continuos será tuyo.



RYU VS BALROG

No posee habilidades que anulen las tuyas, por lo que es una presa relativamente **fácil.** Usa tus movimientos especiales, en especial la "bola de fuego", y mantente **a distancia** para evitar sus poderosos puñetazos.



RYU VS VEGA

Difícil rival ya que puede desorientarte con facilidad. **Evita su "caída libre con zarpazo"** empleando tu "puñetazo de dragón". Lo mismo puedes hacer con el "impulso de pared" y anula su "redoble con zarpazo" con tu "bola de fuego". Vuelve a emplear las secuencias de golpes y procura evitar en lo posible los ataques aéreos.



RYU VS SAGAT

Otro **difícil rival**. Elimínale con **ataques aéreos,** como la "patada de huracán", donde muestra menor resistencia. Anula su "disparo del tigre" alto con tu "bola de fuego", pero atención al disparo bajo. Emplea el "puñetazo de dragón" cuando estés cerca de él.



RYU VS M. BISON

El rival **más difícil de todos.** Su **"psicotriturador"** es prácticamente **infalible** a no ser que te manejes a la perfección con el "puñetazo de dragón". Usa **toda la variedad de golpes** que seas capaz de practicar sabiendo que también puedes anular su "patada en tijera" con tu "puñetazo de dragón" y su "patada en la cabeza" con el mismo golpe. Como ves el manejo del **"puñetazo de dragón" y del resto de movimientos es muy importante.**



Aquí nos encontramos de nuevo, un mes más, en la sección más artística de toda la revista. Queremos aprovechar este décimo número para agradeceros las muestras de ánimo que nos habéis enviado a lo largo de los últimos meses junto con vuestros dibujos. Son realmente alentadoras. ¡Ah! ¿Todavía no habéis ganado una camiseta de Sonic? Pues seguid mandándonos vuestras obras maestras a: Hobby Press S.A. TODOSEGA.

C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Adrián García (Madrid)



Carlos J. Fernández (Madrid)



Consuelo Alamaeda (Madrid)



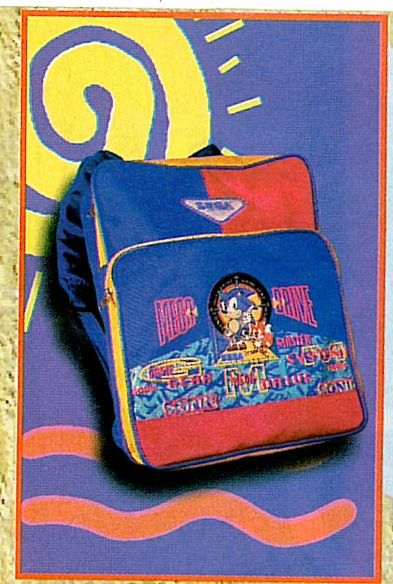
Vega Morán (Salamanca)

Juan Manuel Germán (Sevilla)

Enaitz Iñan (Eibar)

Rafael López (Madrid)

Jesús Serrano (Zaragoza)





Eduardo Pañeda (Bilbao)

Pues nuestro amigo Eduardo ha dado en el clavo. Como dice el protagonista de su dibujo, no sólo tiene posibilidades de ganar la Pincelada del Mes, sino que lo ha conseguido. Y es que en TodoSega estamos por los dibujos con imaginación. Fijaos en la cantidad de detalles que ha introducido nuestro amigo ganador en su historieta. ¡Enhorabuena, Eddy, por tu bonito trabajo!

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



Nuria Sampedro (Lleida)

Nagua Taher (Madrid) 3 años



Susana Pérez (Barcelona)

Carlos Souto (Cádiz)



Felipe Pozo (Madrid)

Raimundo Gómez (Barcelona)

Gabriel Seguí (Menorca)

Montse Pavón (Barcelona)

Susana (Madrid)

Jose Antonio Temprano (Madrid)

Suponemos que a estas alturas la mayoría de vosotros conocéis esta sección, pero a los rezagados les diremos que si vuestros dibujos salen publicados, podéis ganar una bonita camiseta como ésta. ¡Y ya son más de doscientos amigos los que la están disfrutando!

SEGUNDAMANO

VENTA

VENDO Mega Drive + Mega CD 2 + 2 mandos + 2 juegos ,el «CD Road Avenger» y «Batman Returns». Todo por 60.000 pesetas. Llamar al TF: 96-1552330. De 18:00 a 20:00 horas. Preguntar por José.

VENDO para Mega Drive el «Michael Jackson's Moonwalker», «Shadow of the Beast» y «M-1 Abrams Battle Tank», por 2.500 pesetas cada uno. Los juegos «Centurion», «James Pond», «Might and Magic» y «Yewel Master», por 4.000 pesetas cada uno. Todos en perfecto estado. Preguntar por Chanel. TF:91-8734952.

VENDO juegos de Mega Drive a 3.000 pesetas y de Master System 2 a 2.500 pesetas. Sólo Sevilla. TF: 95-4376416. Preguntar por Juanjo.

VENDO Master System II con 6 juegos: «Alex Kid», «Shadow of the Beast», «Taz-Mania», «Bonanza Bros», «Moonwalker» y

La Navidad es un momento ideal para hacer y recibir regalos. ¿y qué mejor que adquirir lo que más ilusión nos hace en la sección que más facilidades nos pone? Ya sabéis, si estáis pensando en hacer un regalo a algún amigo o, sencillamente, creéis que es hora de agasajaros a vosotros mismos con un detallito, leed estas páginas.

«Dick Tracy», por 16.900 pesetas. La consola con el «Alex Kid», por 5.900 pesetas. Cinco juegos por 12.900 pesetas y juegos sueltos por 1.500, 1.900 y 2.900 pesetas. Llamar por las noches al TF: 952-234019. Preguntar por Eugenio.

VENDO juego «Street of Rage» de la consola Mega Drive. Precio a discutir. También vendo consola Atari 2600 con muchos juegos y tres mandos, por sólo 7.000 pesetas. Preguntar por Miguel. TF: 98-5230491.

VENDO Game Boy nueva con todo, Protector de Game Boy y 10 juegos como: «Probotector», «Mario Land 2», «Ducktales», «Jetsons»... Todo por 30.000 pesetas. TF: 988-711355. Preguntar por José.

VENDO los juegos para Master System: «Sonic 2», «Ghouls'n Ghosts», «Donald Duck», «Xeno N2» y «Cybers Shinobi». Todos por 13.000 pesetas o, por separado, entre 2.000 y 5.000 pesetas. Preguntar por Ismael.TF:964-208548.

VENDO juegos de Spectrum a 500 pesetas cada uno. Y Amstrad 6128 Plus a 500 pesetas los juegos individuales y a 1.000 pesetas los packs. Llamar de 18:00 a 20:00 horas al TF:91-4467282. Preguntar por Oscar.

VENDO Mega Drive, Mega CD, Conver II, por Master System II, con dos mandos y 4 juegos de Mega Drive, 8 del Mega CD y 1 de Master System.
Precio real 113.880 pesetas. Vendo por unas 85.000 pesetas. Preguntar por Luis. TF: 91-4670481.

VENDO Mega Drive con: «Sonic I y 2» y «Strider». También vendo Mega Drive sin juegos. Preguntar por Alfredo. TF:91-7156569.

INTERCAMBIO

CAMBIO juegos de Mega Drive como: «Bubsy», «Flashback», «Shadow Dancer», «Street of Rage 1 y 2», «Thunder Force IV»,«Ghoulsn's Ghost's», «James Bond the Duel», «Mega Pack», «Mercs» y «Sonic 1 y 2». Preguntar por Valentín.
TF: 98-5324647.

CAMBIO Nasa compatible con la Nintendo con pistola, dos mandos y un cartucho con cien juegos y «Familia Addams», por Mega Drive con «Sonic» y otro juego que vosotros queráis. Preguntar por Angel. Teléfono: 95-2873550.

CAMBIO juego «G-Loc Air Battle», por cualquiera de éstos: «Krusty's Fun House», «Super Kick Off», «Moonwalker» con un control pad. Llamar a partir de la 1:30 hasta las 7:00 horas. Preguntar por Adrián. TF: 956-102418.

INTERCAMBIO juego «Champions of Europe» de fútbol por uno de plataformas de la Master System. Interesados preguntar por David. TF: 925-794307.

INTERCAMBIO dos de estos juegos por el «Mortal Kombat»: «Terminator», «Tiny Toons», «World of Illusion» y «Cool Spot». Preguntar por David. Teléfono: 96-3846728.

INTERCAMBIO el juego «Street of Rage II» por uno de estos cuatro juegos: «Jungle Strike», «Bubsy», «Flashback» o «Jurassic Park». Preguntar por Israel.
TF: 96-5243828.

CAMBIO Atari 2600 por el juego de Mega Drive:

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... LOCALIDAD ..............................PROVINCIA..............................TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VENTA POR CORREO VXC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
ALICANTE PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA PLAZA CATALUNYA CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA PLAZA SANTS C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 419 34 73
BURGOS AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
Tres Cantos MADRID EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO. S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
NUEVO CENTRO
MADRID Atocha Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID SOL CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Fuengirola MALAGA CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN C. AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
NUEVO CENTRO
DosHermanas SEVILLA C. LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 103 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
D ABIERTOS TODOS LOS DOMINGOS HASTA EL 9 DE ENERO
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
007 MEGADRIVE - 2990
ACUATIC GAMES MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 MD - 8990 - 7990 MS - 5990 - 4990 GG - 5190 - 4190
ALIEN STORM MEGADRIVE - 2990
ALIEN SYNDROME GAME GEAR - 1990
ALISIA DRAGON MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA MS - 6590 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BATMAN MEGADRIVE - 2990
BATMAN RETURN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GG - 5190 - 3190
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 3490
CRUE BALL MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
CHIKI CHIKI BOYS MEGADRIVE - 2990
CHOPLIFTER M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK G. GEAR - 2595
DECAPATACK MEGADRIVE - 2990
DEVILISH GAME GEAR - 1990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY MEGADRIVE - 3490
ESWAT MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990
GHOSTBUSTER MEGADRIVE - 2990
GLOBAL GLADIATORS M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 1990
GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE MD - 6990 - 5490 MS - 5990 - 4990 GG - 4900 - 3900
IMPOSIBLE MISSION M. SYSTEM - 2490
INDY III G. GEAR - 2595
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LA SIRENITA GAME GEAR - 1990
LAST BATTLE MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS MD - 6990 - 5990 MS - 5990 - 2490 GG - 5190 - 4390
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MERCS M. DRIVE - 2990
MICKEY MOUSE M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE II M. SYSTEM - 2490
MOONWALKER MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990
PATO DONALD MS - 5590 - 4390
POPULOUS M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA GG - 5190 - 1990
ROAD RUSH II MD - 6990 - 5490
SEGA CHESS M. SYSTEM - 2490
SONIC II MS - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990
SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490 GAME GEAR - 2595
STRIDER MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 2595
TALESPIN MD - 6990 - 5490 GG - 5190 - 4390
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
TAZMANIA MD - 6490 - 5490 MS - 5990 - 3990 GG - 5190 - 4390
TENNIS ACE M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595
TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 2990
WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 4390
WONDER BOY GAME GEAR - 2595
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
ZERO WING MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5490
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.
BUGSY MEGADRIVE - 8990
CLIFFHANGER MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
DRACULA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
GUNSTAR HEROES MEGADRIVE - 8490
HOOK MEGADRIVE - 6900 GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990
KICK OFF MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490
LAST ACTION HEROE MEGADRIVE - 6990
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 7990 GAME GEAR - 6990
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROCKET KNIGHT MEGADRIVE - 7990
SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 11900
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - CONS. GAME GEAR - 5990
STRIDER II MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
THE FLINSTONES MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490
MEGA CD
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
44.900 CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK Cons.
CHUCK ROCK Cons.
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN Cons.
FINAL FIGHT 8990
HOOK Cons.
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) Cons.
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK Cons.
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SOL FEACE 8990
SONIC CD 8990
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK Cons.
TIME GAL 8990
WING COMMANDER Cons.
WOLF CHILD 8990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION PROVINCIA
TELEFONO C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

SEGUNDAMANO

«Asterix» o un juego de Game Gear, por ejemplo, «Cool Spot». Preguntar por David. TF: 972-508750.

CAMBIO Mega Drive con dos control pad (uno con Turbo y el otro con 6 botones), con los juegos: «Fatal Fury», «Street of Rage 2» y tres más a convenir. Todo por la Super Nintendo con o sin juegos.
Preguntar por Nico. TF: 93-8727350.

INTERCAMBIO juegos de Mega Drive: «Super Kick Off», «Super Wrestlemania» y pack (Italia'90, Super Hang-On y Columns), por «Ecco the Dolphin», «Cool Spot» y «World of Illusion». Preguntar por Daniel. TF:93-5559054.

INTERCAMBIO consola Master System con dos mandos, con más de 4 juegos, por una Game Boy que al menos tenga más de dos juegos.
Preguntar por Luis. TF: 977-751695.

VARIOS

VENDO O CAMBIO y compro juegos para Mega CD. Tengo el «Final Fight», «Cobra Command», etc.
Preguntar por Julián (hijo).Teléfono 926-510517. Llamar de 15:00 a 16:00 horas.

VENDO Game Gear con seis juegos incluyendo «Terminator», «Street of Rage», «Super Mónaco GP» y «G-Loc», por 12.000 pesetas, o cambio por monitor VGA - 256 colores (PC). Preguntar por Iván.
TF: 93-6801324.

VENDO juegos de Game Gear: «Wonder Boy 3» por 4.000 pesetas y «Columns» por 1.000 pesetas o los cambio por «Super Kick Off» u otros que no tenga. Preguntar por Alberto. TF: 93-3751329.

VENDO O CAMBIO el juego de Mega Drive «Shadow of the Beast» por cualquier juego o por 6.000 pesetas. Preguntar por Carlos.
TF: 91-6560435.

VENDO O CAMBIO Master System II con nueve juegos, entre ellos, «Mortal Kombat», «Sonic» y «Shadow of the Beast». La vendo por 25.000 pesetas o la cambio por la Super Nintendo. Preguntar por Pablo. TF: 91-5620895.

VENDO el «NBA All-Star Challenge» de Mega Drive, de importación, por 6.000 pesetas o cambio por el «Bull Vs Lakers», «Kick Off», «Olympic Gold» o «NHL Hockey'93».
Preguntar por Israel. TF: 96-5249828.

CAMBIO MS2 en perfectísimo estado por Game Gear más 1 juego. La MS2 incluye «Castle of Illusion» y «Alex Kid» o la vendo por el increíble precio de 8.000 pesetas. Preguntar por Pablo.
TF: 91-3737565.

SE VENDE Master System con el juego «Alex Kid» y 2 mandos. Nueva, por 5.000 pesetas o cambio por Game Gear. Sólo Galicia. TF: 986-472432.

CAMBIO los juegos «Double Dragon» japonés con adaptador, «Batman», «Rambo 3», «Fighting Masters», «Desert Strike» y «Shadow of the Beast» de Mega drive. También vendo. Preguntar por Juan. TF: 981-583284.

VENDO O CAMBIO los juegos de la Mega Drive: «Fantasía», «Quackshot» y «Saint Sword», versión japonesa, y el «Kid Chamaleon», versión normal. Sólo Barna. Preguntar por Carlos. TF: 93-4300470.

CLUBS

ME GUSTARÍA formar un club de Mega Drive y Master System paracambiar trucos y, si puede ser, cambiar y vender juegos.
Preguntar por Oscar. TF:91-3170144

CLUB STAR de Mega Drive para la región de Murcia. Intercambio de juegos. Ampliación de socios. Escríbenos indicándonos los nombres de los juegos que tienes, teléfono y dirección. Mi dirección es: Fermín Díaz, c/Vicente Alexandre, 4-A-32 (bajo). 30360 -La Unión- (Murcia).

CLUB MEGA DRIVE. Mandad 12 sellos de 27 a: Juan Carlos Artacho, c/Huecar, 3 (Urb. el Bosque). 28670 -Villaviciosa de Odón- (Madrid). Tendréis vuestro carnet.

QUEREMOS FORMAR un club. Enviádnos una foto de carnet y en un mes recibiréis el carnet de socios. Os mandaremos trucos de los juegos que nos pidáis. Vosotros también también debéis enviarlos. Pau Romero Maestre, c/Roger de Flor, 10 - 14. 1º 5ª. 08018 -Barcelona-.

HOLA CONSOLEROS: hemos hecho un club y queremos ampliarlo. El club se llama "MEGA-BOY". Habrá carnets para todos los que envíen fotos. Mega Drive y Game Boy. Escribid a: Fco. Vicente Verdugo Carmona, c/Avd. San Luis, 7. 45313 -Yepes- (Toledo).

CLUB COCHELANDIA, abierto a partir de septiembre, con revista, carnet propio y sorteos mensuales. Llamad al TF: 91-8902732. Preguntad por Jaime.

¡¡¡HOLA!!! apuntaos al club "SUPER SEGA". Tiene contactos, dibujos, trucos, comentarios, etc. Interesados llamar al TF: 91-7383653.
Preguntad por Carlos.

¡¡¡HOLA COLEGUILLAS!!!: me llamo Roberto y he formado un club con 5 chavales y nos gustaría cambiar juegos y trucos. ¡AH! que no se os olvide escribir a: Roberto Pablo de Anta Carballido, c/Isaac Newton, 3. 24112 -Villacer- (León).

HACEMOS un club con revista gratuita. Enviad una carta a: Elena Ferreres Albiol, c/La Creu, 6. 43515 -La Galera- (Tarragona). Poned en la carta el nombre, dirección y número de teléfono. Gracias.

COMPRA

COMPRO los siguientes juegos por 1.000 ó 2.000 pesetas, de Mega Drive: «Ultimate Soccer», «Side Pocket», «EA Hockey», «Sport», «NHL'94 Hockey», «Super Baseball 2020» y «Super Kick Off». Julio, teléfono: 985-675704.

COMPRO el juego de la Nintendo: «Solomon's Key», a precio razonable. También compro para Mega Drive «Wonder Boy III», «Eswat» y «After Burner 2».
Preguntad por Luis. TF: 94-4402777.

COMPRO consola Nintendo o Mega Drive o Super Nintendo o Game Gear, por 3.000 pesetas. A ser posible con algún juego. Espero vuestras cartas. José Fernández Izurdiaga, c/Real, 20. 04210 -Lucainena de las Torres- (Almería).

COMPRO Mega Drive en buen estado sin juegos. Versión Europea, no japonesa. A buen precio. Sólo Madrid.
Preguntar por Alfonso. TF: 91-5344430.

COMPRO a muy buen precio los juegos: «Warrior of Rome» o «Centurión,. para Mega Drive. Interesados llamar de 22:00 a 23:30 horas ó 13:30 a 18:30. Preguntar por Gabriel.
TF: 985-531640.

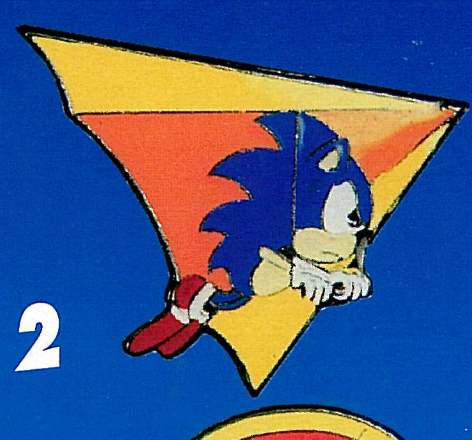
COMPRO una Super Nintendo con juegos (que no sea el «Super Mario World») y un mando. No más de 18.000 pesetas. Preguntar por Mario y llamar a partir de las 6:00 horas. TF:952-225073.

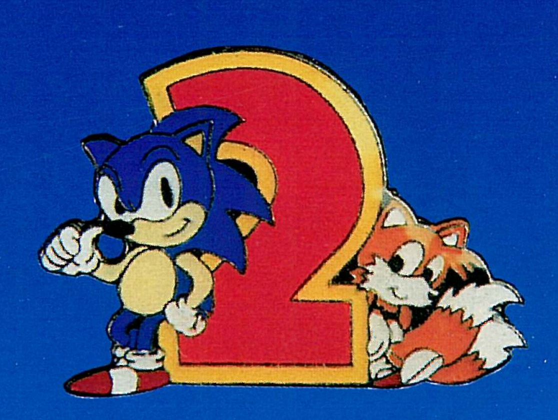
COMPRO adaptador de TV para la Game Gear por 5.000 pesetas. También compro el «Tecmo World Cup Soccer», para la Master System.
Preguntar por Juan. TF: 952-465365.

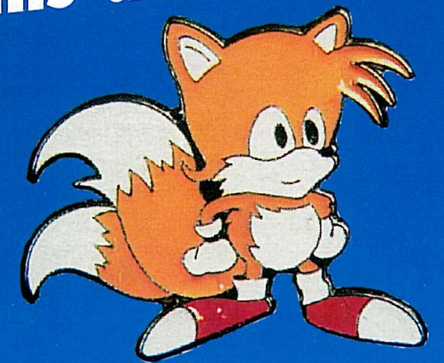
COMPRO el juego: «Battletoads» de Mega Drive. Precio a convenir. Sólo Sevilla.
Preguntar por José Manuel. Teléfono: 954-768800.

¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

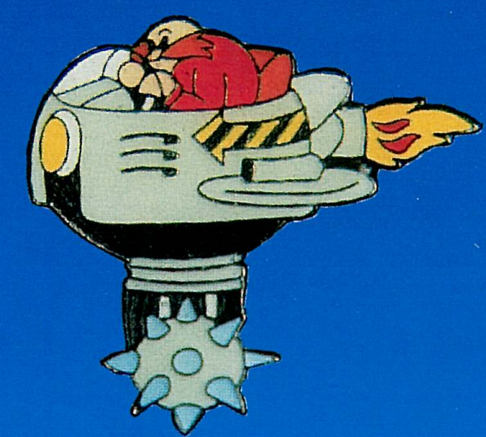
GRATIS
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2













Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.



Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.


SEGA
BEEP...BEEP...
¿TRAMPAS A TI?
DESERT DEMOLITION
6500
FREE!
FREE BIRDSEED!
GUN POWDER
LOONEY TUNES
ROAD RUNNER
Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!.
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio!. Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!.
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!.
Este juego va a levantar polvareda.
ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros